#5 1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



За два дня до сдачи стоим, работа

Лежу под гильотиной, иглою на свечку. Свечка стоит под веревкой, веревка держит нож гильотины... Осталось кликнуть один раз





10 апреля, четверг

Видела скриншоты из «Гэга». Верно, сказали, что из «Гэга», но точно ошиблись: во-первых, там графика, которую не во всякой западной игре увидишь, во-вторых — ни одной голой бабы.

censored





Особенности национального квеста



СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.
СЕРЖИ БРУГЕЙРА. ДВУКРАТНЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ ОТКРЫТОГО ЧЕМПИОНАТА ФРАНЦИИ, ИГРАЕТ В КРОССОВКАХ EQUIPMENT TOP RANK LO.
В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ, СТОПА ЧЕЛОВЕКА. ОКРУГЛАЯ ФОРМА И АМОРТИЗИРУЮЩИЕ ВСТАВКИ В ПОДОШВЕ ОБЕСПЕЧИВАЮТ В МЕСТАХ КОНТАКТА С ПОВЕРХНОСТЬЮ ИДЕАЛЬНУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ, ПОЗВОЛЯЮЩУЮ СОБРАТЬСЯ БЫСТРЕЕ. НЕТ СИТУАЦИЙ, В КОТОРЫХ ТЕННИСНАЯ ОБУВЬ FEET YOU WEAR НЕ РАБОТАЕТ. ТЫ ВСЕГДА ЧУТЬ ТОЧНЕЕ, ЧУТЬ СИЛЬНЕЕ И ЧУТЬ БЫСТРЕЕ. НЕВАЖНО, ПРОТИВ КОГО ТЫ ИГРАЕШЬ, У ТЕБЯ ТЕПЕРЬ ЕСТЬ НЕЧТО.
adidas®
FEET YOU WEAR®

GAME.EXE

#5`1997

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (ocikal@sunny.aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action\аркада, motolog@online.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@sunny.aha.ru), **Гамлет Маркарян, Денис Гусаков** (дизайн, верстка), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
FIDO: 2:5020/896 (эхоконференция поддержки журнала Game.EXE в FIDO — SU.GAME.MAGAZINES, модератор Петр Давыдов)
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса" (дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

Особенности национального квеста

из дневника обозревателя

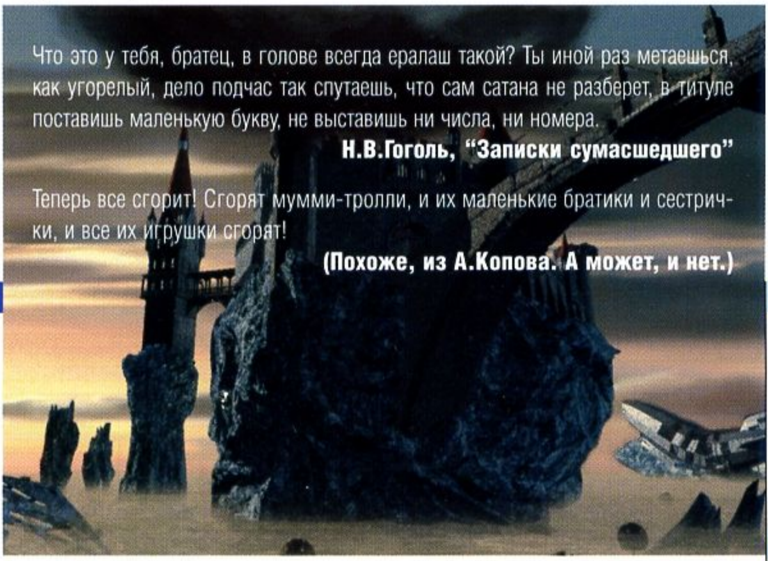
Уж сколько раз твердили миру, что может собственных Платонов и быстрых разумом Невтонов российская земля рождать, — а все без толку! Во всяком случае, в том, что касается квестов и прочих адвенчур, отечественные геймеры до последнего времени занимались чистым потребительством: играли, любили, пиратствовали, но сами если что и делали, то такую, простите, смурь! Что-нибудь на квасной основе и с дубовой графикой, по принципу "хоть и плохонький, а свой!".

Очень нам, квестерам, было скучно на родном рынке!

И вдруг — о чудо! Процесс творческого переваривания, который все это время, оказывается, шел в головах играющих программистов и дизайнеров России — но далеко, в фоновом режиме, — вдруг дал восхитительную отрыжку в виде круто замешанного, нагороженного, издевательского квеста, квеста с превосходным сценарием, блестящей графикой (включая более чем приличное видео) и строжайшим соблюдением общепринятых цивилизованных норм и традиций, квеста, рассчитанного на западного потребителя и имеющего там вполне реальные шансы на успех, — и при этом квеста сугубо национального, родненького до последней картиночки (как "Семнадцать мгновений весны") и последнего жалкого комплекса (скажем, уверенности, что все кушают, как люди, а мы чавкаем).

Отчаянный, на грани истерики смех над собой (и всеми остальными) плюс гадливое презрение к тому, кто этого смеха не поймет, и страх перед тем, кто будет смеяться над нами, — вот вам и **GAG**, фирма **Zes't Corporation**, публикатор **Auric Vision Ltd.**, первый советский (пардон, российский!) квест, о котором можно говорить серьезно — как в плане профессиональном, так и с медицинской точки зрения.

Готовьте хлеб-соль, г-да!



1 апреля, понедельник

Видела на одном импортном сайте текстовочку про якобы нашенскую фирму, которая якобы делает большой трехмерный квест, причем якобы исключительно своими силами. Ага. Конечно.

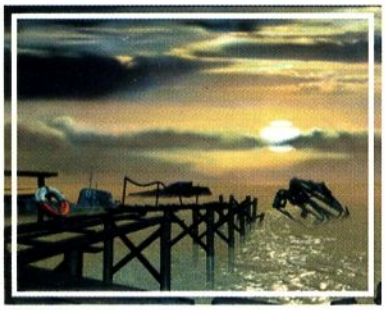
Честно говоря, заранее не люблю наши квесты! Каждый раз приходится искать ухват, чтобы посадить горшок в печку. Надоело.

Что до трехмерности, то местные стрелялочники говорят, что тут тоже проблемы: в русских недоDOOM'ах трудно бегать — ноги в полах кафтана путаются, и шапка, сволочь, на глаза наезжает.

Текст бестолковый, картинок мало — больше всего не впечатлила раздетая каким-то извращенцем каменная девка, а называться все это будет GAG.

Странно, как они собираются вставить в игру с таким названием Ивана Грозного?!

Впрочем, мы вряд ли будем про это писать: говорят, порнуха (значит, точно про Ивана Грозного!), а мы — приличное, можно сказать, рафинированное издание.



9 апреля, среда

Все говорят про "Гэг". Похоже, и вправду — порнуха. Ничто по сравнению с любимыми обучающими играми для юношества, но все равно шаг вперед! Однако мы ведь в любом случае писать не будем — наверняка они опять выпиливают ее лобзиком, а тут уж все равно, порнуха или сказка про Василису Прекрасную!

10 апреля, четверг

Видела скриншоты из "Гэга". Вернее, сказали, что из "Гэга", но точно ошиблись: во-первых, там графика, которую не во всякой западной игре увидишь, во-вторых — ни одной голой бабы.

11 апреля, пятница

Посмотрела повнимательнее. Не может быть, наверняка ошиблись! А жаль. Хотела бы я поиграть в нашу игру с такой графикой! Цвет — чудо, проработка деталей — впо-



ру завизжать! Постановка кадра — ну прям сейчас на большой экран! Жалко, что это, безусловно, не "Гэг".
Запомнить: надо порыться в Web'е, найти, из какой это игры, и взять на заметку. Такое пропускать нельзя!



13 апреля, воскресенье

Порылась в Web'е. Нашла сайт фирмы Auric Vision (www.auricvision.com). Это — GAG, и голых баб там до черта. Надо обдумать ситуацию. Бабы, конечно, голые, и к тому же настоящие (там, оказывается, полно видео), но как вписаны! Как движутся! Стыдно смотреть!
Вообще-то они ничего.
Кстати, графика там даже лучше, чем я думала. И видео...



Тут налицо конфликт между формой и содержанием. Надо подумать.

14 апреля, понедельник

Конфликта нет — судя по тому, что нет содержания.

23 апреля , среда

Гэговцы хотят пообщаться. Почему бы и нет?

1 мая, четверг

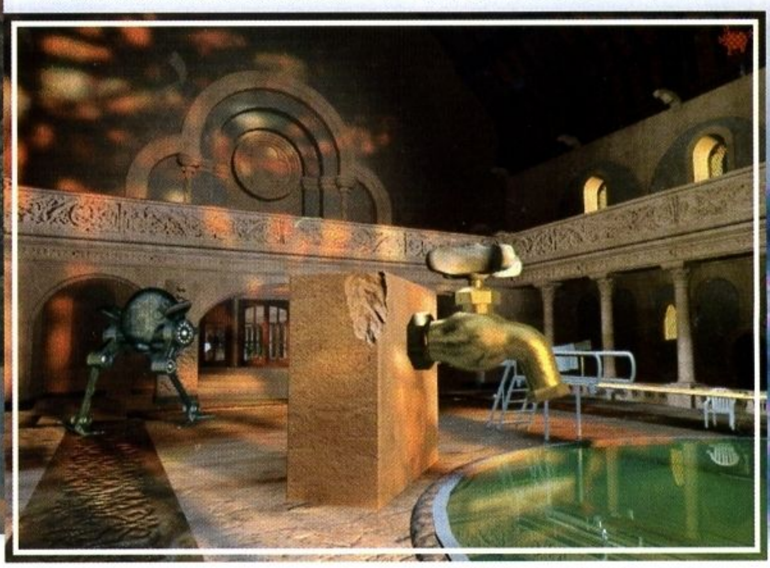
Беседовали с авторами GAG. Главный гэговец — некто Александр Копов — бродил по кабинету с крошечным ангорским котенком на руках, совершенно черным и похожим на сову. "Это Кришна, — сразу представился он, — хотя и девочка!"
Спросить, в чем тут противоречие.
Игра пока не готова, дали поиграть частично.
Зря я думала, что там нет содержания. Очень даже много.
Александр Копов, "художественный продюсер", сказал например: "Жизнь человека — вещь скоротечная, а квест... Видите вот этот пол, на котором мы "стоим"? На самом деле все эти пропорции, вся



эта перспектива не случайны. Все это просчитано психологически. Весь этот холл, все эти пропорции были сняты со знаменитого албанского Сада мертвых. Знаете?.."
Сделала вид, что знаю. Не забыть посмотреть в энциклопедии!
Взяла диск, пошла домой играть.

1 мая, четверг (вечер)

...На Сад мертвых ничуть не похоже! Но красиво.
Если считать, что с Садом все ясно, то при чем здесь "жизнь", "квест" и "скоротечность"?
Да, умный Александр еще сказал: "Набоков писал, что смерть — это маленькая, чудом попавшая в наш мир обезьянка истины. Когда я вижу, что люди дружат с этой обезьянкой, я понимаю, что они прошли



дальше других."
Надо подумать!

9 мая, пьяница

Разбирала интервью с кассеты и играла в GAG.
Спросить г-на Копова, что он имел в виду, когда сказал:
"...В кино это в принципе запрещенный момент, это 25-й кадр, когда 25-й кадр, который человек не воспринимает, воздействует на подсознание. Мы хотим ускорить процесс разрушения. Человек иг-



рает и об этом ничего не знает. Все нормально."
Во-первых, разрушения чего, во-вторых, почему нормально?

10 мая, пьяница (вечер)

Г-н Копов все объяснил:
"Да, эта цивилизация кончается, и мы хотим ускорить этот процесс. Компьютеры, вся вот эта штука, связанная с игровыми делами, она прекрасна прежде всего тем, что это страшная разрушительная сила."
Что же тут хорошего?! Надо уточнить.
"Раньше среди фантастов была популярна тема, что-де компьютеры завоюют человечество. Ну и дальше там война начинается, Шварценеггер возвращается и все это замачивает. Но вы же понимаете, что очень наивно так думать, потому что компьютеры сейчас гораздо умнее, чем представляли фантасты. Они уже победили, война кончилась, только этого никто не заметил. Человечество сейчас начнет работать на все эти ящики. И вот мы хотели чисто подсознатель-



но все это разрушить, потому что все скоро вернется на круги своя..."
Если они это мне подсознательно разрушат своим 25-м кадром, я потеряю работу. Может, не играть? Не хочу на круги своя!

11 мая, пьяница (ночь)

Еще он сказал:
"Если вы чувствуете, то сейчас очень странное время, конец века. Вы должны это особенно хорошо чувствовать, потому что вы жен-

щина. Странное время вообще, и сейчас оно особенно странное!" Заглянула в себя. Ничего не чувствую! Начал развиваться комплекс неполноценности.

13 мая, шабатт

Играю в GAG. Героя (он — секретный агент), по сюжету, укусил ядовитый пингвин, и герой стал импотентом (оставшись эротоманом). Главный враг у героя — убежденная сатанистка маркиза Де Ля Бурбон (она там с топотом проносится на заднем плане, подобрав юбки).
Александр сказал:
"В принципе, абсолютных ценностей достаточно мало. Секс — это вещь абсолютная. Абсолютная вещь — это сатанизм. Вся эта мистика, все, что вокруг нее наворочено, — особенно это у женщин сильно."
Заглянула в себя. Сатанизма не чувствую! Еще раз посмотрела на маркизу. Не чувствую ничего абсолютного!
Комплекс неполноценности углубляется.

14 мая, шабаш (вечер)

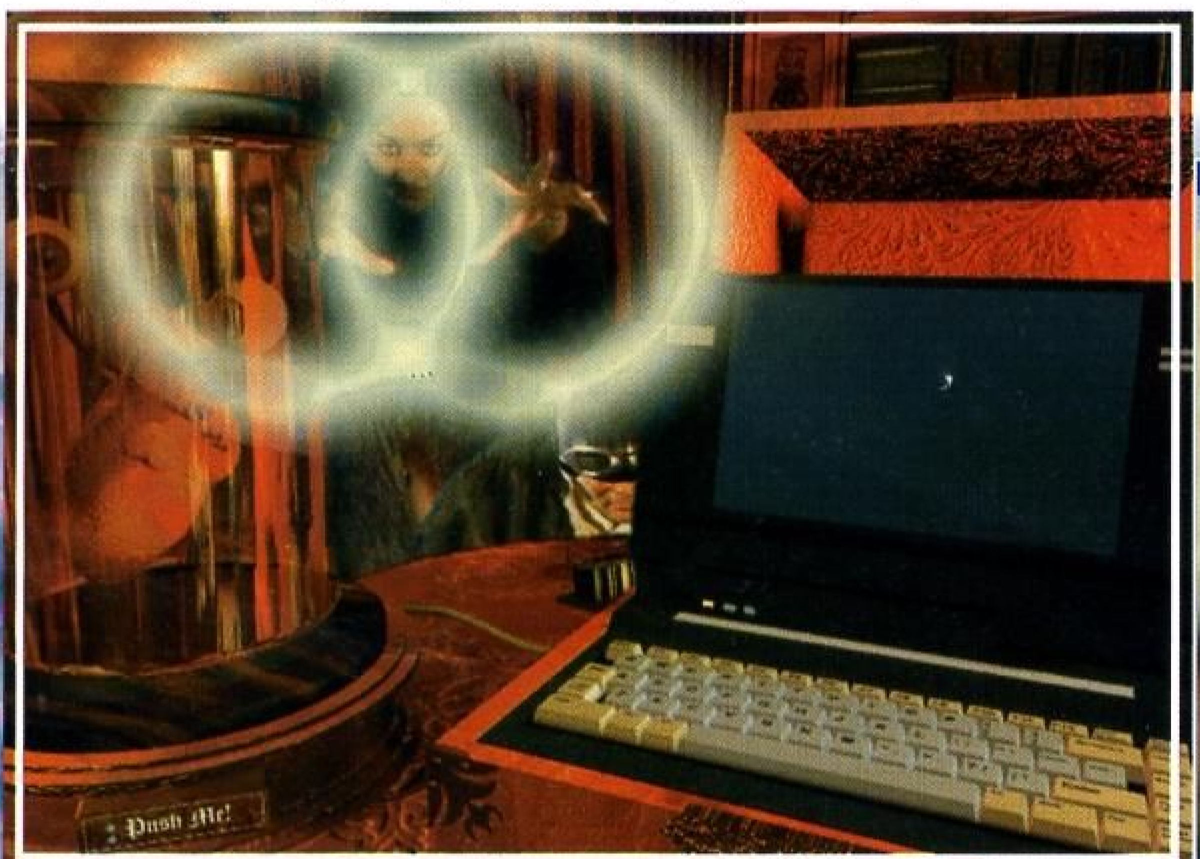
Играла в GAG, готовила статью. Спросила, какой создатели игры видят свою аудиторию. Они сказали: "Мужчины старше 25, с образованием... таким, нормальным". Спросить, не означает ли это, что большинство мужчин старше 25 и с нормальным образованием — импотенты и эротоманы? И что символизирует собой ядовитый пингвин?

14 мая, вострясенье

Играла в GAG, вышла на связь со старым китайцем Ляо. Он обещал сделать герою фальшивый паспорт, если тот отснимет для него непристойную кассету.
Остаток дня собирала видеокамеру и искала кассету — очень все разбросано по комнате.
Еще говорила с боссом героя по видеотелефону — она все время попрекает его постыдным недугом, которым того наградил ядовитый пингвин. Обиделась.
Копов сказал:
"Человека надо обманывать постоянно, потому что есть такая штука — синдром героя. Любой человек, который играет, становится героем, ну, кроме игр вроде "Ларри". Надо человеку по носу давать, чтобы он не отождествлял себя с этим компьютерным персонажем."
Значит, они не имели в виду, что все мужчины старше 25 — импотенты и эротоманы. Спрашивать не надо!
Все-таки, что символизирует пингвин?

14 мая, воскрешенье (глубокая ночь)

Проснулась от озарения: имеется в виду, что ядовитый пингвин укусил маленькую обезьянку истины, и она стала импотентом, а наша цивилизация от этого катится в пропасть. Спросить, старше ли обезьянка 25.



14 мая, подельник

Собрала камеру, поставила кассету на запись.

Интересно, где я найду этому китайцу нужный материал?
Пришлось посмотреть в окна напротив... Во-первых, это для работы, во-вторых, я сразу зажмурилась, в-третьих, эта парочка вполне могла бы и шторку повесить. Зато кассета готова!

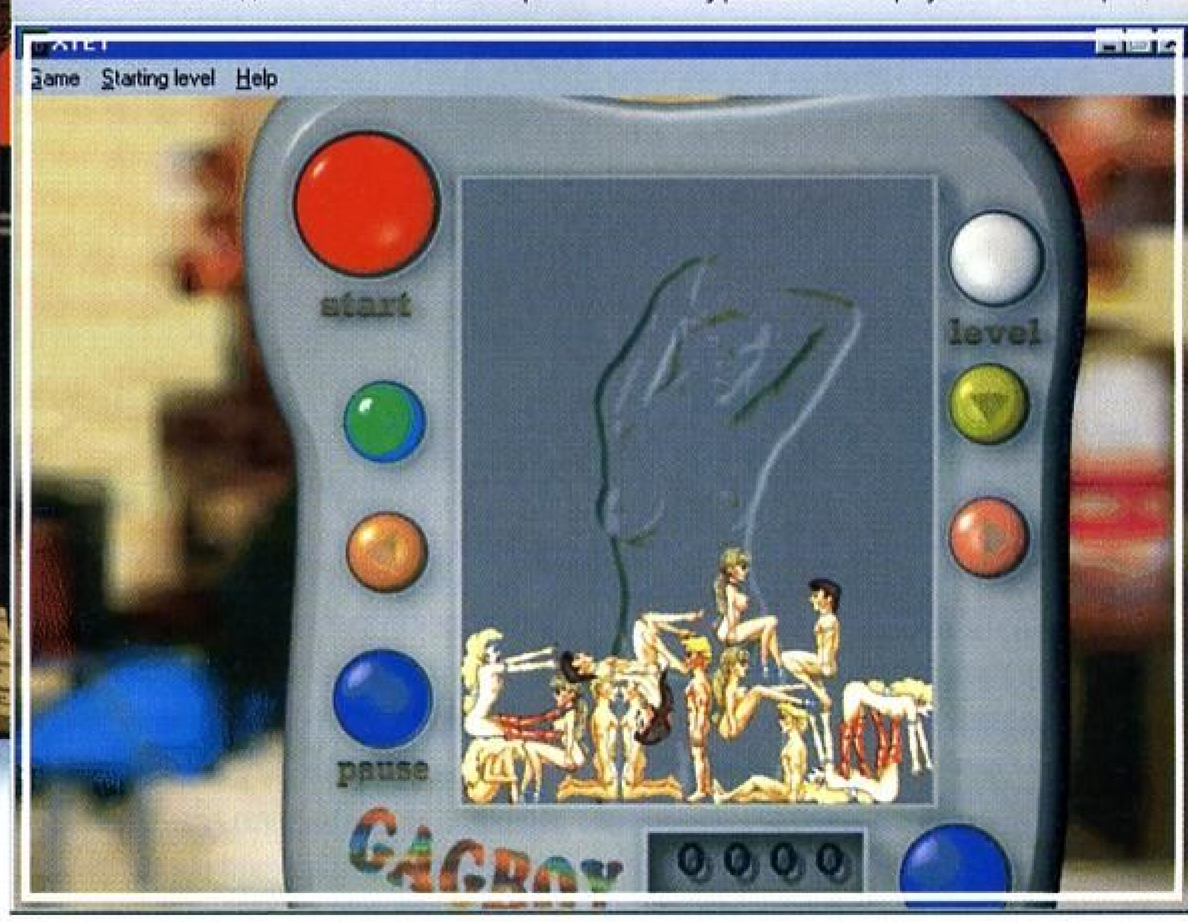


14 мая, подельник (чуть позже)

Проклятый Ляо! Говорит, что его не устраивает качество. Парочку плохо видно. И что мне делать?! Проситься в гости?!
Чуть не сломала голову. Еще раз посмотрела картинку с Садом мертвых. Не помогло.

14 мая, воротник

Весь вчерашний день старалась выполнить задание дедушки Ляо. Перечитала Набокова. Не помогло. Наверное, надо обратиться к фольклору.
Ура! Сработало! Залезла на шкаф — все как на ладони! Отсняла полтора часа в реальном времени. Дедушка Ляо будет доволен!



14 мая, рвотник (вечер)

Ляо в восторге! Правда, он все перепутал и вместо северокорейского паспорта прислал мне удостоверение военного гинеколога. Поможет ли оно прорваться в замок сумасшедшего маркиза?



Пока бью мух вилкой и складываю их на яичницу — надо набрать штук пять, иначе не прорваться. Пару раз попала себе по руке. А уровень-то — "I'm Too Drunk to Stab Flies!" всего-навсего! Интересно, что делается на "Flightmare"?

13 мая, рвотник (ночь)

Бью мух.

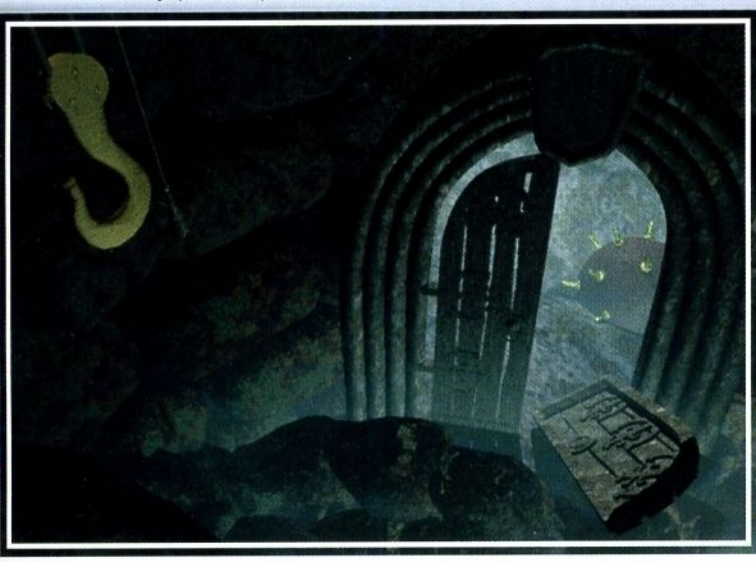
12 мая, страда (утро)

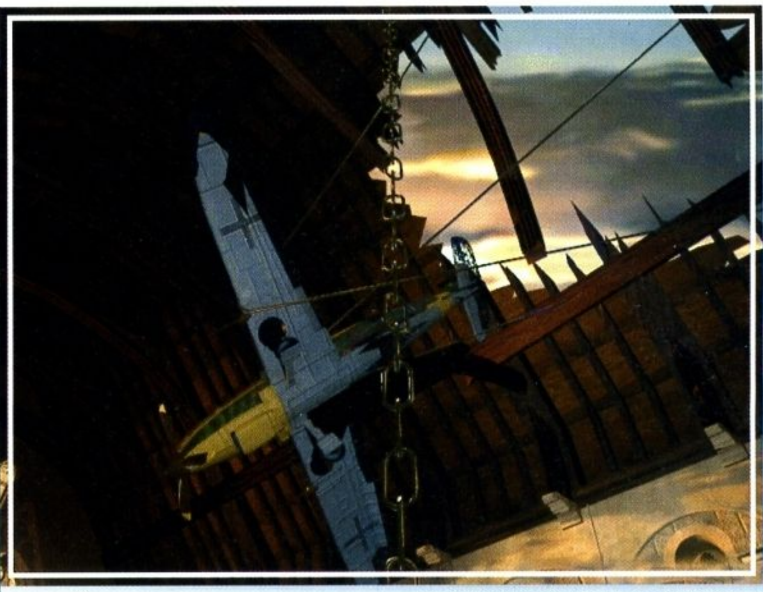
За завтраком врезала по мухе вилкой и попала. Испортила скатерть, стол и яичницу. Мне намекнули, что я не права.
Душка Александр Копов сказал:
"...И так 99 процентов населения живет в иллюзорном мире, а они хотят это поднять вообще на мета-уровень. Виртуальные игры, виртуальный секс, виртуальное Все! Следующий шаг — люди захотят — чего? — виртуальной смерти!"
Пока я хочу набить виртуальных

мух, но еще чуть-чуть, и я пойму, что он прав.

11 мая, страда (день)

Пролезла в замок. Поскольку маркиз помешался на почве военных аксессуаров, а причиной



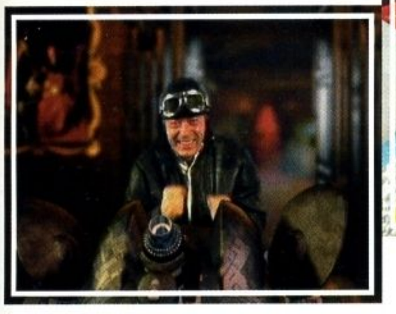


оказалось боевое ранение в голову, его вполне устроило мое удостоверение — он обожает военных, даже гинекологов.

Маркиза время от времени проносится на заднем плане. Постараться найти в ней сатанизм!

Маркиз пострадал на Второй мировой (вообще-то, он участвовал во всех более-менее интересных войнах столетия, но инвалидом стал именно на ней).

Похоже, прошлое не отпускает



маркиза: когда я подходила к замку, из потрясающе сделанного моря выплыла подводная лодка (как живая), а из нее высунулся фашист в каске. Он спросил меня, как проплыть к Гибралтару, мой антигерой сказал: "Зюйд-зюйд-вест!"

Впрочем, его пособничество ни к чему не привело: "Ты не умничай, ты руками покажи!" — откликнулся фашист. Наверное, это был не немец. Ничего не стала ему показывать.

Надо запомнить и обращаться к фольклору почаще.

Бедный маркиз! Он совсем плох и перемещается исключительно в высокотехнологичных инвалидных колясках. Встречать меня выбежал в цыпленке из "Робокопа-1", а теперь летает в какой-то круглой штуке. Наверное, я мало смотрю кино.

Под потолком висит немецкий самолет. Щелкнула по нему, самолет ответил: "Ja, Ja, дас ист фантастиш!"

Спросить, что это символизирует. В прошлый раз Александр (не знаю отчества) молвил:



"Вот были бы у Гитлера в распоряжении компьютеры, вот на хрен ему тогда газовые камеры? Было бы и проще и быстрее, только тогда еще процесс не был отработан. Радоваться надо! Все идет как надо, по-хорошему!"

Спросить, что же тут хорошего. Что тогда процесс был не отработан или что теперь все идет как надо? То есть лучше (быстрее?), чем тогда?

Или лучше не спрашивать?

Пока хожу по холлу с бассейном. В бассейне живет огромная акула типа "молот". Проносится под водой, как тень, и в то же время угадывается каждая черточка. Давно я не видела такой анимации!

Художник Слава Кемниц в прошлый раз сказал:

"Мы вообще шли от графики. О геймплее мы вспомнили потом, и многое пришлось переделывать. Мы думали прежде всего о графике, как это сделать..."

Получилось очень здорово, жаль только, перемещения не очень — как в "Мисте", а графика уже на порядок выше. Плохо без обзора! Замучилась подходить к бассейну — не поймешь, с какой стороны это делать. А над бассейном еще прыжковая доска, надо бы посмотреть...

Залезла на доску, уронила в бассейн прицел от зенитки. Засмотрелась на надпись — она там во всю длину доски сверху. Надпись оказалась "Олимпиада-80", а в бассейне акула...

Нашла банку из-под косорыловки и кассету для "Полароида", сложила все в свинью-копилку (это мой инвентарь).

В углу холла болтается воздушный шар. Никак не могу его запустить!

Кстати, мой герой (он же — Саша Копов) как увидит зеркало — давай причесываться и глазки строить.

Сам Копов (хором со Славой Кемницем) заявили:

"Вообще, если искать воплощение дебилизма, то это — "Фантасмагория-1"! Ну, вообще! Увидит кошмар какой-нибудь в зеркале, и давай волосы поправлять! Куда уж дальше! Это не психологично!"

Интересно, нельзя ли провести здесь параллель? И что насчет энерджайзеровского заводного зайца, который бродит у минного поля?

Параллель не проводится. Заяц сказал: "Это тебе не FullThrottle!"

Придется проводить параллели как-то иначе...

1 января, креза (вечер)

Нашла сломанную расческу — теперь воздушный шар точно полетит!

Мартобря 10, чертверг

Играла в эротический тетрис "Камасутра". Нарисовано красиво, реалистично, можно сказать, близко к жизни, но у меня ничего не получилось: я их всех плотненько укладываю, а они не исчезают. Спросила, чья идея. Александр сказал, что есть такой человек, Джеймс Неудовлетворенкин, и идея была его.

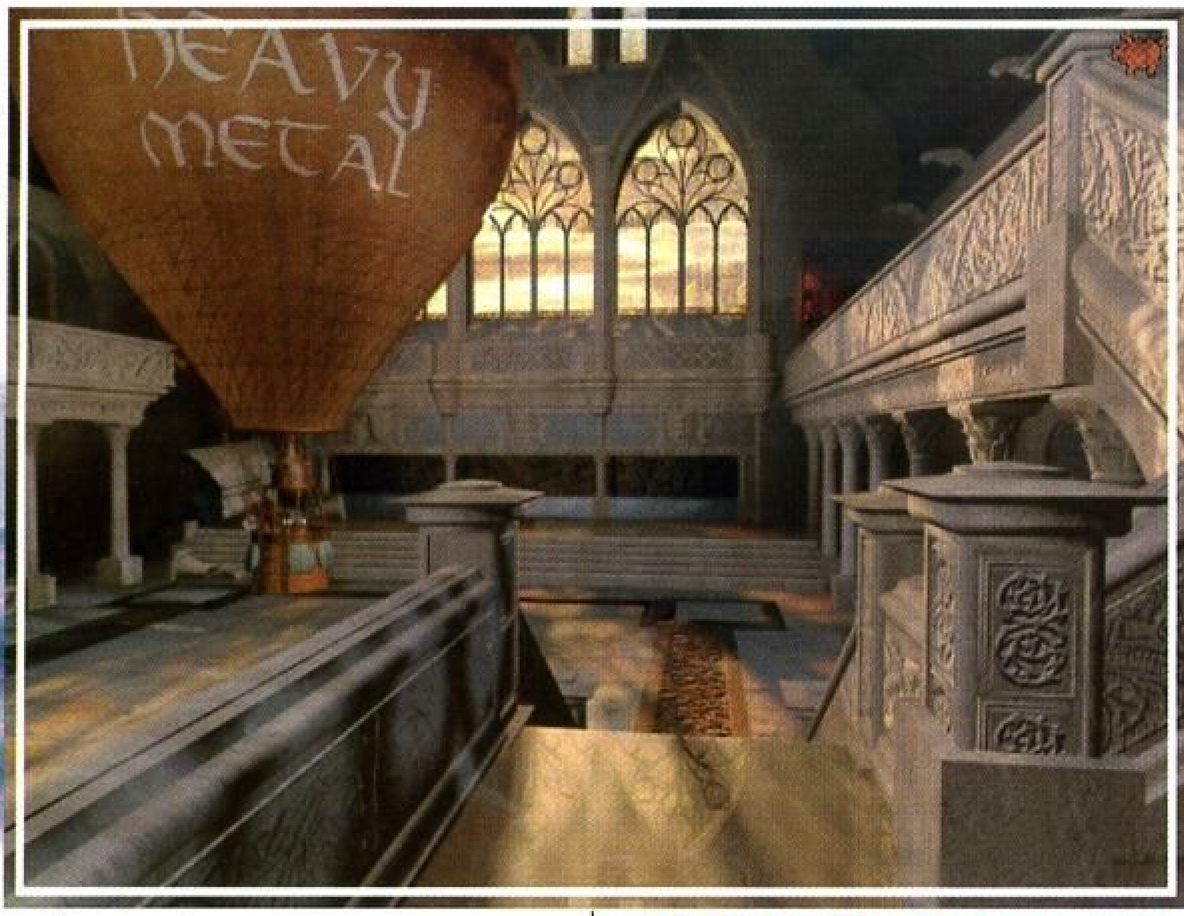
Стала собирать элементы тетриса в парочки, стараясь сделать сочетания функциональными. Сработало! Дошла до десятого уровня.

Кстати, в игре приличная музыка — вполне профессионального качества, но очень ненавязчивая. Ни разу не захотелось ее выключить.

"Музыку нам писали два человека. Один — Юра Орлов из известной в свое время в богемных кругах группы "Николай Коперник", второй — Дима Лаптев, то-

же из популярного виа, но с очень неприличным названием, я даже не буду его вам говорить. Да, и еще Иван Соколовский из "Ночного проспекта" (у него теперь новый проект, называется "Мягкий зверь").

Нам очень повезло с Юрой Орловым — он сразу понял вот эту специфику, человек сумел вру-



биться..."

Судя по всему так оно и есть, сумел — музыка яркая, живая, и при этом совсем не мешает играть.

Спросить, кто такой Николай Коперник.

Маркиза, в самом деле, абсолютная сатанистка: она якшается с Черными братьями и читает совершенно сатанинские книги (пытаюсь найти эту чертову книгу по всему замку, и мне это до сих пор не удалось), пока ее бедный муж ищет, с кем бы выпить.

Он решил выпить со мной! Наверное, глупо отказываться? Или отказаться? Вопрос! Когда я брала диск, Александр сказал: "Но вы этого не должны понимать, вы же женщина, поймите, на вас это и не рассчитано. Конечно, вы это не воспримете. Почему вообще в компьютерные игры в основном играют мужчины? Потому что они полные идиоты!" Решила согласиться. Он полетел за бутылкой.

Запомнить: спросить, кто такой Мягкий зверь. Кто такой Николай Коперник, я, кажется, знаю.

В любом случае, не так уж это важно!

25 кадр, питница (утро)

Голова болит.

Нашла кобру. Не пускает.

Нашла капкан, положила в него мух... Квест как квест!

...Черт бы ее побрал, эту кобру! Она их сырыми не ест!

25 кадр, питница (день)

Приехала домой, сунула мух в микроволновку. Оттуда вылетела жареная курица и теперь выделывает финты вокруг вентилятора, отвлекает от мыслей.

Посмотрелась в зеркало, причесываться не стала. В прошлый раз Александр спросил:

"Вы видели ребенка, поигравшего в виртуальном шлеме?" — "Не приходилось." — "Ну вот, а я смотрю на своего ребенка и просто радуюсь — это же конченое поколение!"



Надо найти такого ребенка и сравнить.

Спросить, почему Копов так не любит детей.

Мухи подошли. Книга все ближе!

Нашла книгу на столе. Глупый барон залил ее клеем. Ищу, чем клей разбить.

25 жерминаль, пядница (значительно позже)

Нашла фомку! Ура, разбила клей! Схватила книгу...

9 термидора, падалица (еще минутой позже)

...Это не та книга.

Посмотрела в себя. Похоже, во мне есть сатанизм! Возможно, даже абсолютный.

За два дня до сдачи статьи, рабботa

Лежу под гильотиной, плюю на свечку. Свечка стоит под веревкой, веревка держит нож гильотины. Надо успеть потушить свечу до то-



го, как веревка догорит.

Уф! Осталось плюнуть один раз.

Затушила свечку рукой — оказывается, никто моего героя к гильотине не привязывал.

Смотреть в себя не стала. И так все ясно.

"Хватит ограничивать себя, художников ограничивать! Мало ли что им захочется нарисовать!" — это Копов сказал. И еще он сказал (опять):

"Да, вот эта цивилизация кончится, и мы хотим ускорить этот процесс!"

Спросить, наконец, чем же эта чертова цивилизация кончится, и что будет потом!

Стою на скале, думаю, как спуститься. Внизу болтается моторка. Не прыгать же!

За полтора дня до сдачи, заббота (вечер)

Вот и ответ на вот-и-вопрос: "Цивилизация кончится, и дети наших детей смогут нормально играть в футбол, а не на этой вот хрени!"

Спросить, что он имеет в виду под цивилизацией.

Нашла компьютер, вышла в Web. Раздеваю виртуальных видеодевиц. Они делают вид, что стесняются. Потом материализую белье в специальной машине. Набрала 10 трусиков и 15 лифчиков. Интересно, нужно ли еще?

Представляю, как сейчас идет разрушение компьютерной зависимости с помощью 25-го кадра! Я виртуально раздеваю виртуальных девиц, которые по сюжету виртуальны! Виртуальность в квадрате, разрушаемая в квадратной степени!

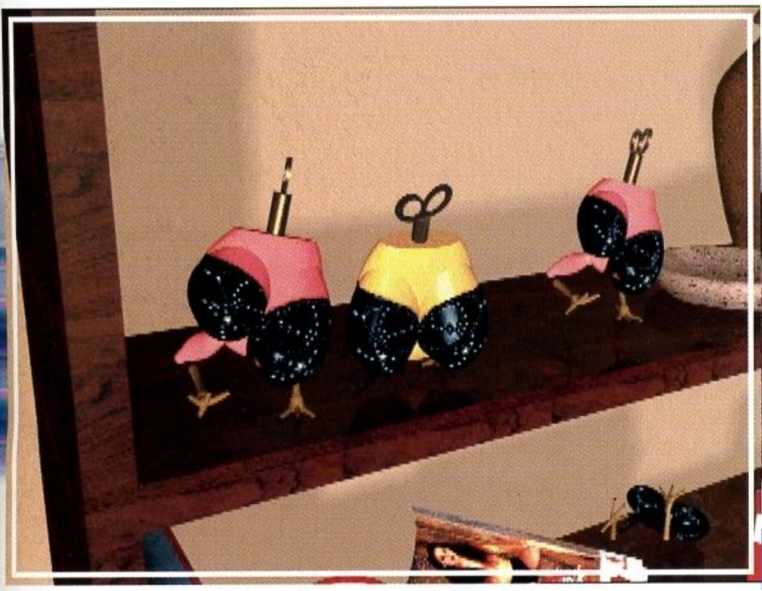
Странно, у меня совершенно не пропадает желание играть!

Или кадр тогда должен быть 625-м? Надо спросить!

Девицы ведут себя все похабнее. Я даже начинаю виртуально краснеть. Спросить... Да нет, я уже спрашивала. Александр ответил: "Почему так похабно? Не знаю! Так получилось... Хотелось, чтоб



было смешно. Хотелось, чтоб было интересно..."
Кстати, видела я этих девиц в гэговской конторе. Нормальные девицы, отнюдь не виртуальные. Отменно длинноноги, кофе подают. С лимоном.



И маркизу видела. Нет в ней никакого сатанизма! Очень даже скромная маркиза — ей просто с мужем не повезло!
...Или муж у нее совсем виртуальный? Надо спросить!

Хочу прыгнуть в моторку, собираю из материализованных предметов туалета веревку для банджи-джампинга.
Недолет! Ну и подбросило!
Перелет! Ударилась головой!
Как же вывести эту чертову формулу? 4 лифчика + 3 трусиков = много; 5 трусиков + 3 лифчика = мало. Надо сходить за калькулятором!
Спросить об основной идее игры.

Сдавать завтра, воскресенье

Александр Копов как-то пророчил:
"Смех — это тоже, в общем, абсолютная истина, выше, чем секс, и выше, чем любовь."
И еще:
"Да не было никакой идеи! Мы прежде всего хотели создать атмосферу, тусовку. И, по-моему, нам это удалось!"
По-моему, тоже.
Хорошо, что не забыла спросить! Надо было раньше!



Сдавать с утра, вознесенье (вечер)

Села в моторку, уехала. Больше в игре пока ничего нет — не собрали. Делать нечего.
Завтра пойду отдавать диск и готовить интервью в номер.
Сказать: "Не грузите меня, большие серые облака!"
Не забыть: обменять "демо" на полную версию и взять слово, что со следующим проектом меня тоже познакомят.
Смотрела в себя. Поправила волосы.
Посмотрела в зеркало. По-моему, я становлюсь похожа на Кришну (которая девочка).
Надо бы выключить компьютер.
Или просто зажмуриваться на всякий 25-й кадр?..

Дневник писали
Наталия ДУБРОВСКАЯ и
Ольга ЦЫКАЛОВА (.EXE).
Цитировали себя
Александр КОПОВ и
Слава КЕМНИЦ
(Zes't — Auric Vision)

От редакции:
редакция снимает шляпу...
спросить у Наташи&Оли адрес г-на Александра Копова...
послать г-ну Александру Копову бутылку "Вдовы Клико"... или он любит косорыловку?..

Проверки на дорогах

Сухо и по существу

Московская игровая компания **TS Group Inc**. была основана в 1994 году группой программистов из корпорации ComputerCenter. Сегодняшняя TS Group — это 7 постоянных специалистов и около 15 "наемников".

Первой игрой TS Group принято считать двухмерную RPG Kinslayer: the Exile (увы, проект не был закончен). В настоящее время компания концентрирует внимание не только на разработке нескольких игровых проектов, но и собственного пакета 3D Reality Rendering System.

Одна из игрушек — **"Дорожные войны"** (Lethal Speed), делающаяся по заказу компании "Бука", — на момент написания этих строк (начало июня) практически готова к выпуску. За ней — сроки, естественно, известны только господу Богу — должны последовать: приключенческий квест **The Dark Side** и три игры, находящиеся в начальной стадии разработки, — научно-фантастическая RPG **Falling Stars**, еще одна, на этот раз — глобальная онлайновая — RPG и аркадный 3D-шутер.

TS Group активно использует последние достижения корпораций Intel и 3Dfx, что автоматически означает поддержку ее будущими продуктами технологии MMX и 3D-акселератора 3Dfx Voodoo.

Чуть мягче и лиричней

В конце мая, после продолжительного, сверхкропотливого тестирования в компании "Бука" наконец появился мастер-диск "Дорожных войн", о необходимости которых так долго говорила реклама. А значит — к моменту выпуска этого номера вы, вероятно, уже будете проверять на дорогах мастерство своих соперников по части фигурного вождения и виртуозного владения оружием. Впрочем, к "Дорожным войнам" мы еще вернемся, а пока давайте чуть ближе познакомимся с самой TS Group, которую в разговоре с нашим корреспондентом представляли руководитель компании **Сергей ТИТОВ** и главный программист **Александр СНЯТКОВ**.

Game.EXE: ...Так чем же занималась группа весь 95-й? В официальной биографии TSG наличествует большой пробел. Насколько я понимаю, вы засели за упомянутые выше игрушки в 1996 году...

TS Group: Действительно, вялотекущий процесс раздумий над судьбой Kinslayer имел место вплоть до начала 1995 года. И тут в голову (наконец!) пришла гениальная идея: заграница нам поможет. Буржуям надо продавать 3D-технологии, они их любят!

.EXE: Еще не было даже Quake'а... Кстати, как вы относитесь к этому идолу?

TSG: Восхищает задумка, ее исполнение и multiplayer-режим. Работа дизайнеров бесподобна. А вот графический engine устарел...

.EXE: ?!

TSG (как ни в чем не бывало): Месяца через два был обнаружен один странный человек, который заинтересовался нашим РПГ-творением. Его звали Ron Gordon. Этот предприниматель прославился тем, что когда-то стал одним из основателей некоей фирмы Atari. И, соответственно, вошел в историю как один из отцов игрового бизнеса. Но времена Atari прошли, а капитал остался. Покинув родную компанию, Gordon принялся экспериментировать.

.EXE: А если конкретно?

TSG: Грандиозный замысел был таков: компьютерной игрой лучше всего управлять с помощью мысли. Идея была замечательной, тем более что кое-какой начальный капитал у экспериментатора уже существовал.

.EXE: Потрясающе! И что получилось?

TSG: Device представляет собой датчик, надеваемый на палец. На разное кожно-гальваническое сопротивление (состояние мышц — напряжены/расслаблены) прибор реагирует определенным образом — происходит управление с помощью "мысли". Половина "артефакта" разрабатывалась в Штатах, половина — в Новосибирске, в компании SoftLab.

.EXE: А какое отношение к этому прибору имеет TSG?

TSG: Мы делали трехмерный engine для программного обеспечения MindDrive. Видели игрульку MindFlight?

.EXE: Кажется, эту вещицу показывали на последнем "Аниграфе"...

TSG: Именно так.



Я – гонщик!

"Дорожные войны" — первый продукт TS Group, которому "грозит" скорейшая публикация. При этом надо обязательно отметить, что, по словам авторов игры, Lethal Speed (английский вариант названия) была сделана в рекордно короткие сроки (хорошо это или не очень — другой вопрос). Серьезная работа над проектом была развернута только в прошлом сентябре.

Как и многие игроки со стажем, ребята из TSG, похоже, так и не наигрались в легендарные Death Track от Activision и Stunts от Broderbund. Обе игры были сверхпопулярны в свое время, но так и не обрели достойных последователей (это, впрочем, личное мнение автора).

Отличная идея + отличная идея = отличная игра...

Утверждение красивое, но его истинность требует доказательств. Именно их и попыталась предъявить современному играющему народу TS Group, взявшаяся за "Дорожные войны". Игра сочетает в себе насыщенные препятствиями, рампами, слепыми поворотами и прочими неприятностями трассы Stunts и опасных, до зубов вооруженных соперников из Death Track. Сюжет? Он в такой игре абсолютно не нужен. Так считает CEO компании-разработчика Сергей Титов. Просто несколько хороших парней на своих бронетранспортерах решили покататься по разным трассам, а заодно постараться вышибить друг друга "из седла". "ДВ" могут похвастаться и еще одной немаловажной деталью — редактором трасс. Оказывается, именно это сознательное желание — строить новые трассы, чтобы затем сражаться на них, и подвигло ребят из TSG на написание собственной версии боевого гоночного симулятора.





Автомобили. Они в этой игре решают все. В самом начале пользователь получает некоторую сумму денег, на которую и приобретается необходимое оборудование. Перво-наперво — ваш бронетранспортер. Выбор достаточно широк: пять машин, каждая из которых обладает своими преимуществами. Основные характеристики гоночных болидов таковы: толщина (количество) брони, огневая мощь, максимальная скорость и масса. В итоге получаем по одной "идеальной" машине на каждую из четырех характеристик и одну усредненную модель. Затарившись средством передвижения, вполне логично направить свои стопы в магазинчик, торгующий вооружением. Каждая модель авто имеет определенное количество портов для оружия: несколько на крыше — для ракет и пулеметов, по бокам — для лазеров. Сзади есть местечко для ускорителя, ну а спереди — для брони и источников питания (под энергетическое оружие). Для пущего развлечения публики в набор по уничтожению соперника входят шипы и мины. В качестве средства защиты можно использовать дымовые шашки, а избавляться от ракет неприятеля лучше всего с помощью карманной системы ПВО. В зависимости от результатов прохождения трассы и количества убранных с дороги врагов каждый дорожный воин получает определенные денежные средства. Не волнуйтесь: их невозможно спустить на что-нибудь отличное от вооружения.



Увы и ах, самым тяжелым моментом для пользователя станет та минута, когда он впервые увидит графику в игре. Дело в том, что интерфейс "Дорожных войн" сделан, без всяких сомнений, с большим вкусом. Забравшись в опции, некий power user (человек, имеющий могучую тачку) выставит полную детализацию, а также не забудет поменять надпись 320x200 на 640x480. Большая ошибка! На прилично оборудованном P166 "Дорожные войны" безумно тормозят в SVGA-режиме. Дискретность настолько велика, что приходится уповать на "аварийный" выход (силенок не хватило?) и шустро ретироваться в направлении VGA-режима. Игра пойдет значительно быстрее, но графика, разумеется, станет куда менее пригожей. Гарантирую: в этот прискорбный момент некоторые с тоской вспомнят последний Test Drive от Accolade...

"Дорожные войны" откровенно 2,5-мерны, поэтому авторы постарались отвлечь пользо-

вателя от данного факта всеми возможными способами. Последних несколько. Во-первых, каждая трасса может быть опробована как днем, так и ночью. Во-вторых, вместо одного типичного ландшафта художники TSG не поленились сделать сразу несколько, включая пустыню, лес, зимний пейзаж и прочее. Более того, практически все объекты, увиденные вами (кроме



гор, озер и дороги — это священное), могут быть разнесены в клочья прицельным огнем или просто раздавлены. Деревья горят и оставляют очаровательные пеньки, ограждения и столбы падают вследствие прямого контакта с вашим бампером, дома взрываются и украшают безоблачное небо индейскими сигналами. Кстати о небе: оно бывает не только пасмурным. В игре есть понятие осадков. Впрочем, дорога от этого не становится более скользкой — но это уже совсем другая история. И последнее. На одном из "пустынных" этапов вы обнаружите целое племя страусов, которое когда-то, испугавшись строителей шоссе, засунуло головы в еще теплый асфальт. В таком положении эти умные птички и остались. Что гуманнее — давить их или расстреливать?..

Ну а теперь — "другая" история. Повествует она о физической модели в игре "Дорожные войны". Точнее, о сильном недостатке таковой. Игра Stunts, каковую мы уже затрагивали и каковой она помнится, обладала не очень хорошей, но быстрой графикой и отменно сделанной моделью поведения автомобиля на трассе и в воздухе. Только в этом случае имели смысл те многочисленные рампы и даже шоссейная "петля Нестерова", которыми так наслаждались игроки. Малейшее изменение угла наклона рампы — и автомобиль ведет себя абсолютно по-другому.

А что же "ДВ"? "Зигзагов" им. товарища Нестерова здесь нет, хотя авторы имели под рукой уже готовые прототипы. Важно иное: трюки, которыми располагает игра, — это скучные, бессмысленные и однообразные прыжки, как карамельки "Чупа-чупс". "Жевастик" может съесть все шины на вашем автомобиле, но хуже ездить броневик от этого не станет. О чудо! Машина поворачивает очень резко, на любой скорости и без малейшего намека на занос. Реалистичность симуляции автомобиля стремится к нулю слева. Зато создается впечатление, что ведешь коробок спичек по журнальному столику. Внешний вид самих автомобилей не очень помогает развеять подобное ощущение. Все они серы, угловаты и стараются походить на сумасшедшие письменные столы. Спешу заметить, что это чисто лич-





ное восприятие — каждый имеет право на собственное мнение.

Что касается самого процесса игры, то справиться с врагами достаточно сложно. Как обычно, они обладают куда более толстой броней, чем положено, на моей памяти их боезапас никогда не кончался. Это абсолютно гениальные водители, которые редко (если не никогда) выезжают с трассы в чистое поле. Но мой трактор переедет поле. Он переедет и лес! Вам предоставляется полная свобода передвижения по трассе. Зная, где находятся контрольные точки (checkpoints), вы можете смело срезать через близлежащий лесок, оставляя за собой ряд аккуратных пеньков. Это здорово. Вот только времени на подобный трюк у игрока не бывает. Никогда не ошибающиеся противники гораздо быстрее проедут тот отрезок пути, который вы пытаетесь укоротить по пересеченной местности. Чувствуя на себе ваш огонь, неприятель ведет себя весьма разумно: начинает вилять и обильно раскидывать бесконечные шипы и мины.

По-моему, самое приятное в игре — это редактор трасс. Вот он сделан на твердое "отлично". Редактор имеет очень простой (интуитивный!) интерфейс, одновременно удобный и приятный глазу. Трасса может обладать любой конфигурацией. Единственное ограничение — ее замкнутость. Дорога и препятствия просто "выкладываются" в нужном вам порядке, ведь все кусочки трассы уже готовы. Лишь представьте себе, что собираете очередной puzzle. Абсолютно аналогичным образом выставляются деревья, ограждения, строятся мосты и трамплины. Ограничить вас может только собственная фантазия и, пожалуй, размеры поля. С помощью этого же редактора пользователь может легко собрать "чемпионат" из понравившихся трасс.

И все-таки "Дорожные войны" — довольно солидный продукт для "пробы пера", для игры, сделанной "с нуля" всего за 8-9 месяцев. Единственный серьезный недоточет "внешнего" характера — это практическое отсутствие multiplayer-режима. Вернее, он есть только для протокола IPX. "Интернет", нуль-модем и split screen были незаслуженно забыты.

В качестве итога можно сказать следующее... "Дорожные войны" являются скорее аркадой, чем симулятором. Недоработанная графика сразу отпугнет компьютерных гурманов. Зато детям игрушка просто обязана понравиться, так как в ней есть все необходимое — машины, стрельба, погони. Простой интерфейс на русском языке и нулевой сюжет только упростят общение с игрой.



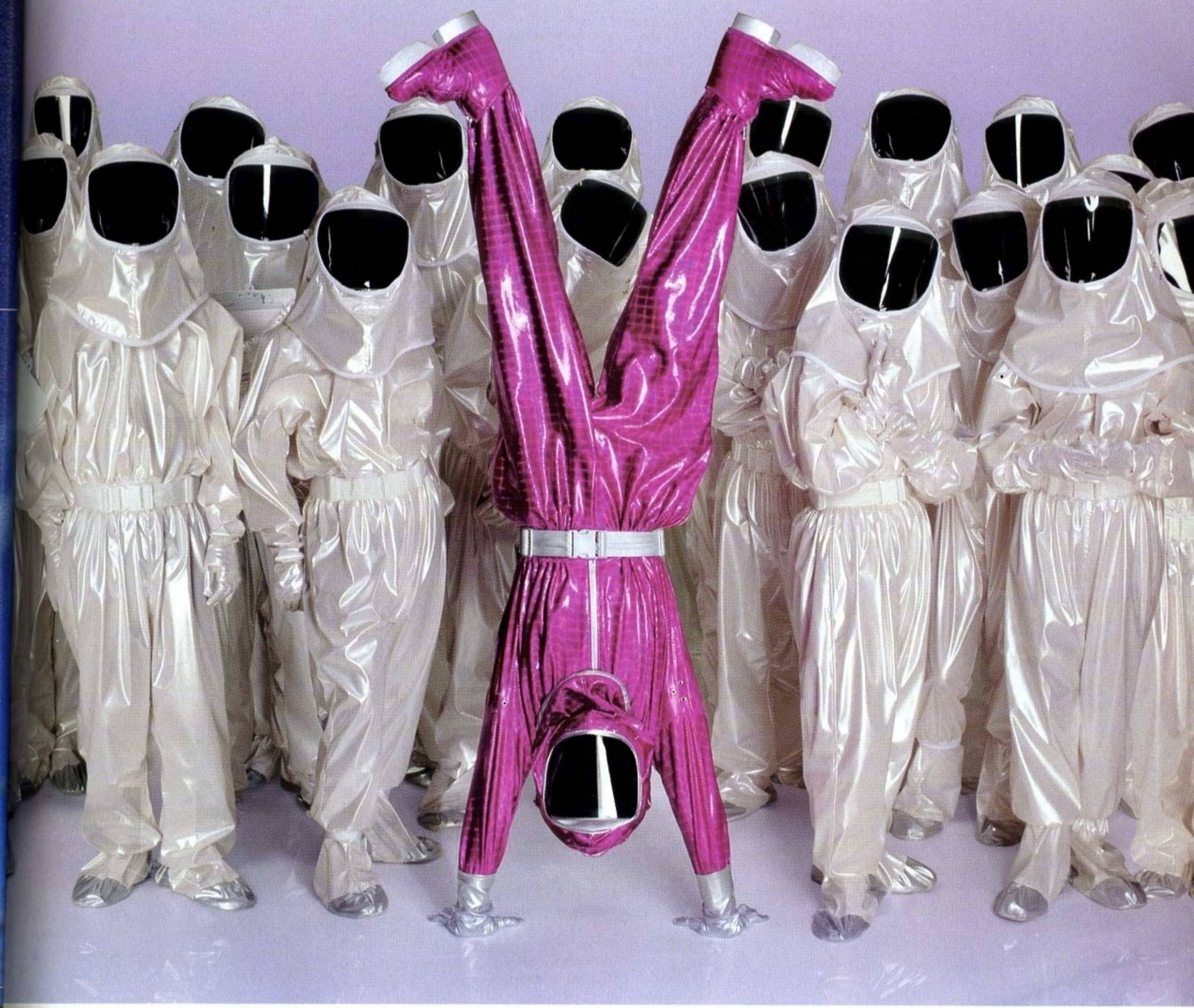
Обозримое будущее...

Еще одним проектом TSG, на скорейшую публикацию которого авторы очень надеются, будет, по всей вероятности, квест **The Dark Side**. Несмотря на то что игрушка уже имеет практически законченный engine (игра использует заранее просчитанные бэкграунды с "вживленными" в них motion capture-героями) и сюжет, информации о ней все еще очень мало. Зато руководитель TS Group Сергей Титов любезно предоставил .EXE наброски сюжетной линии, которые мы и публикуем. Добро пожаловать в компьютерный мир будущего!



Здесь и далее приведены скриншоты из игры The Dark Side.

Dark Side — это история о молодых людях, увлеченных компьютерами — это их хлеб, это их жизнь. В обозримом будущем мировая компьютерная сеть станет неотъемлемой частью жизни любого человека, тем более хакера. А наши герои как раз и являются "профессиональными" хакерами, выполняющими на заказ зачастую нелегальные задания. Скорее всего, пользователь окажется во второй половине следующего столетия. Подобный выбор времени не случаен. За прошедший срок компьютеры и сети смогут получить достаточное (для сюжета) развитие, но вряд ли изменятся до неузнаваемости. К тому же, для разработчиков Dark Side ин-



Догадайтесь, кто добавляет задора в процессор Pentium®?

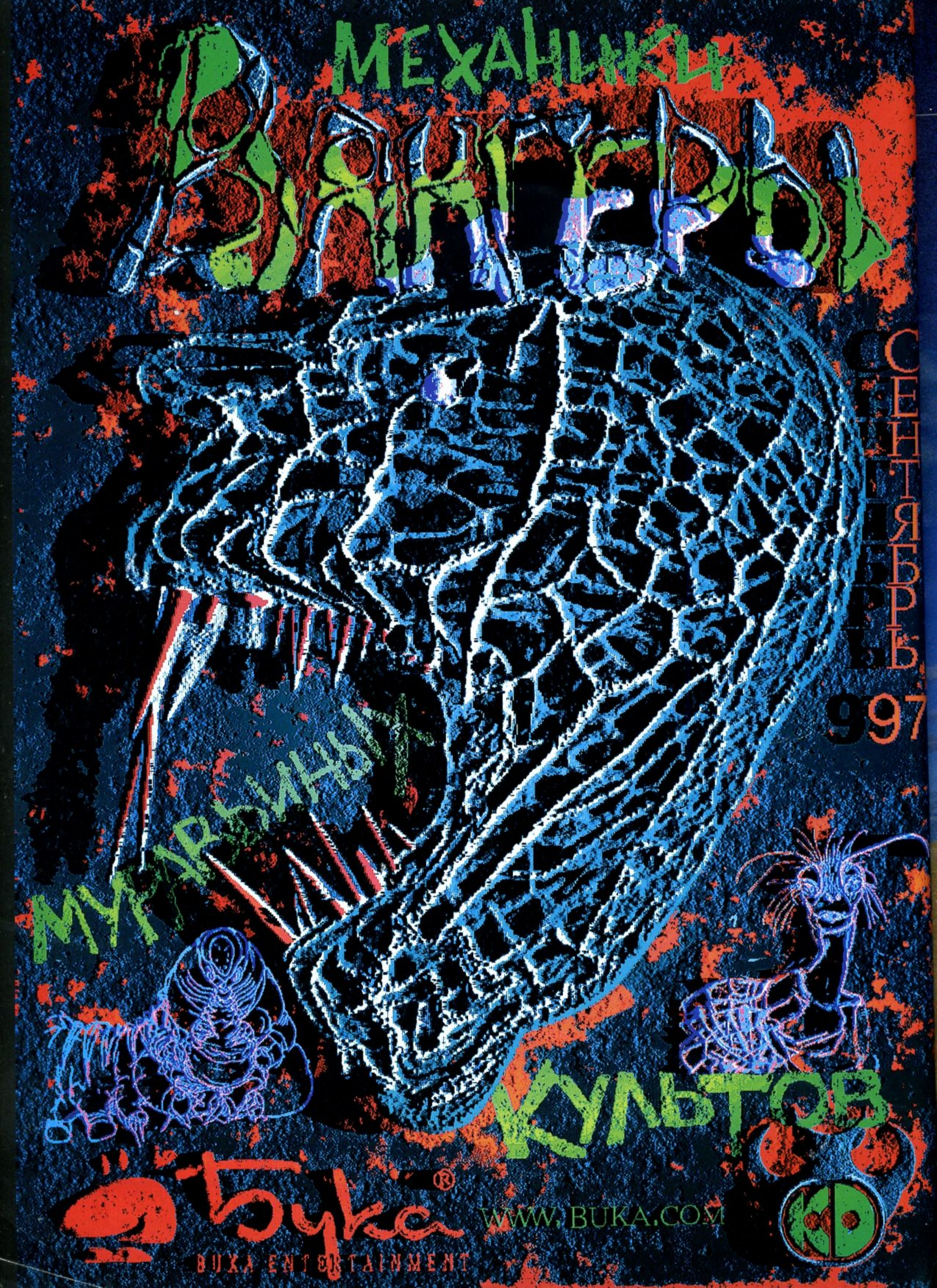
Среди высококлассных специалистов компании Intel, занятых производством процессоров Pentium®, одна группа стоит особняком. Эти люди работают в отделе усовершенствования мультимедийной технологии MMX™, и перед ними стоит одна задача: добавить задора в процессор Pentium®. Персональные компьютеры, оснащенные процессором Pentium®, произведенным с технологией MMX™, обеспечат Вам более насыщенный цвет, глубокий звук, "гладкое" видео и быструю графику*. А используя программы, специально разработанные для технологии MMX™, Вы получите максимальный мультимедийный эффект. Технология MMX™ компании Intel. Для Вас это просто развлечение. ▶ www.intel.ru

MMX intel inside pentium PROCESSOR

intel.

The Computer Inside.™

 *Результаты Intel's Media Benchmark по сравнению с процессором Pentium® идентичной тактовой частоты, но без использования MMX™ технологии.


МЕХАНИКИ
ВАНГЕРЫ
СЕНТЯБРЬ
997
МУРАВЬИНЫХ
КУЛЬТОВ
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM
KD

тересно, как именно трансформируется человеческое общество за несколько десятков лет. Последний факт только добавит убедительности игре: довольно скучно наблюдать людей 30 века, одетых и говорящих, как ваш сосед по лестничной клетке.

Как уже упоминалось, герои квеста в большинстве своем хакеры. Причем каждый из них имеет две личности. Нет, они не шизофреники и не потомки любимого противника Бэтмэна. Это нормальное явление в обществе будущего. Дело в том, что большинство юзеров со временем стали участвовать в RPG, очень похожих на наши MUD. Только технология ґенерации второго "Я" человека значительно изменилась. С помощью нового поколения MUD люди стали проводить немало времени в виртуальном мире, который, при желании, мог даже полностью заме-



нять настоящий. Полному погружению в иллюзорную вселенную помогает новое "железо" управления — аналог мышей или джойстиков. Этот прибор посылает импульсы прямо в мозг человека, делая виртуальную реальность гм... реальной. Так вот, хакеры в Dark Side живут в одном MUD'e, воссоздающем земное средневековье, вернее, смесь средневековой атмосферы и фэнтези-мира. Каждый из основных героев квеста имеет сложное, практически настоящее воплощение в виртуальном мире — разумеется, со всеми амбициями, желаниями и устремлениями.

Главный персонаж игры зарабатывает на жизнь абсолютно неправедным путем: парень взламывает банки и переводит небольшие суммы



на свой счет. Иногда он выполняет какие-нибудь задания "по заказу". В то же время его компьютерное воплощение, маг, занят исключительно поисками власти. Он желает стать ну очень могущественным человеком и повелевать "жизнями" других игроков. В своем стремлении наш герой многих задевает, многих обижает.

Не все игроки одинаковы: некоторые переносят свои чувства и отношение к людям из MUD'a в реальный мир. Так случилось и на этот раз. Оставшись без денег, наш герой планирует очередной налет на банк. О его планах узнает соперник по MUD'y и сообщает в охрану банка (реальную). Герой пойман на выходе из банковской системы, ему предъявлено обвинение. Выбор есть — можно "присесть" на 5 лет, но можно и сотрудничать с полицией. Парень выбирает последний вариант и получает задание внедриться в группу потенциально опасных хакеров, которые, по сведениям полиции, готовят крупное ограбление. Все члены банды очень подозрительны и с трудом идут на контакт. Помогает лишь тот факт, что герой случайно знаком с одним хакером из нужной ему группы — они участвуют в одном MUD'e и знают друг друга.

Приключения только начинаются: партнеры по виртуальному миру встречаются в реальном, и главный герой вступает в ту самую группу...

...и будущее далекое

Следующая после The Dark Side игра — **Falling Stars** — имеет довольно уникальный для RPG дизайн. Игрушка состоит из 10 отдельных sci-fi-миссий, которые вы, агент космической Федерации, должны выполнить. Между заданиями игрок расслабляется и смотрит ролики, иллюстрирующие его успехи в законченном деле, а также вводящие в курс новой проблемы. Несмотря на громкое словосочетание "отдельные задания", все миссии плотно связаны друг с другом. События, происходящие в последующих заданиях, волне могут быть вызваны вашими действиями в предыдущих. Интересно, что все персонажи в игре, которых вы встретите, обладают не "локальной", а "глобальной" памятью. Это значит, что, встретив уже знакомого человека, вы должны знать: он прекрасно помнит все, о чем и в каком тоне вы с ним беседовали. Отсюда — отношение к вам. Точно так же относятся и к вашему оборудованию. Вы начинаете новое дело с теми же предметами, оружием и боеприпасами, с которыми закончили предыдущее. Упо-



минание об оружии абсолютно не означает, что все проблемы решаются исключительно с его помощью. Многое будет зависеть от вашего поведения и подхода к разговору с персонажем. Это же RPG, не забыли?..

А сейчас снова вернемся к беседе с сотрудниками TSG, дабы уточнить кое-какие детали только что означенных проектов и — в целом — подвести черту под разговором.

.EXE: С планами на ближайшее время все вполне понятно. Вы выпускаете Lethal Speed и заканчиваете The Dark Side. А что дальше? На вашем WWW-сервере (www.tsgroup-inc.com) есть упоминание о SF CRPG Falling Stars и вовсе неизвестном нам проекте "X". Может, поговорим о них? Да, и что такое SF CRPG?

TSG: Легче всего ответить на последний вопрос: Science Fiction Computer Role Playing Game. Именно так. Мы решили отойти от AD&D-миров и немного пофантазировать о грядущем. На самом деле, мы задумали целую серию игр Falling Stars — предсказать



когда и в каком порядке они будут появляться на данный момент времени абсолютно невозможно.

.EXE: Если планы кардинально изменятся, мы поговорим еще, даю слово. Так что же это за игры?

TSG: Первой будет упомянутая SF CRPG Falling Stars. За ней последует глобальная онлайновая RPG, не имеющая пока названия. Интересно, что обе игры будут использовать одну вселенную, один фантастический мир, написанный специально под эти проекты.

.EXE: Уже сейчас предыстория Falling Stars удивляет не только своими размерами, но и тщательностью проработки. К сожалению, из-за ее пропорций мы физически не сможем опубликовать весь текст. Скажите, может быть, TSG специально наняла писателя-фантаста?

TSG: Нет, нет, у нас свое дарование. Совершенно уникальный, бесценный человек. Ему достаточно мимоходом сказать, что хочется галактик, инопланетян и космических кораблей. Через некоторое время появляется наш Талант и приносит подробнейшее, до мельчайших деталей (например, ассортимент товаров на каждой из планет) описание желаемого именно в том ключе, который был нужен.

.EXE: Так каков же был заказ "писателю" на этот раз?

TSG: Нам хотелось сделать вселенную, похожую на Star Wars от господина Lucas'a. Нет, не копия — интересна лишь концепция построения такого мира — степень стилизации, культура многих рас.

.EXE: Не совсем понятно, зачем строить настолько большую вселенную для одной, нет — двух RPG.

TSG: Falling Stars — только проба пера. На ней мы испытаем на прочность тот же сценарий, графический engine, многие алгоритмы, которые готовим для on-line RPG. К тому же, вы не знаете нашей идеи построения такой большой онлайновой игры.

.EXE: Тогда нас следует просветить!

TSG: Пожалуйста. Вся RPG состоит из нескольких, может быть, многих частей. Пользователь отдельно скачивает из "Интернета" или с указанной BBS программу-клиент. Дальше он начинает искать доступные части игры. Иначе говоря, мы хотим сделать нечто вроде DOOM'овских wad'ов: переписал и играешь в новые эпизоды. Программа-клиент абсолютно бесплатна, но за сами "серии" нужно платить. Немного. Получается своеобразная мыльная опера, но в WWW. И с вашим участием. А продолжения можно выпускать очень долго — все зависит от популярности проекта у конечных пользователей.

.EXE: Похоже, что популярность такой игре гарантирована. Представляете, бесконечное Diablo!

TSG: На самом деле, в современных MUD'ax (а именно так мы классифицируем новый проект) упор будет делаться не на уничтожение противников и поиски более качественного оружия, а на некие социальные аспекты. Напри-

мер, общение игроков друг с другом. Кстати, на Западе тоже думают о чем-то похожем — Ultima Online, Meridian 59.

.EXE: MUD'ы очень перспективны, но лишены графики. Вы собираетесь создать новое поколение этих игр, не так ли?

TSG: Не столько новое поколение, сколько более совершенный вариант MUD. В нашем виртуальном мире смогут находиться одновременно сотни игроков. В этом мире желающий может попытаться стать тем, кем ему интересно играть: воином, бандитом, магом, торговцем, правителем. Можно сказать, что игра является моделью некоего сказочного мира, который первоначально заселен исключительно компьютерными (NPC) персонажами. Постепенно к ним прибавляются реальные люди. Полноценная трехмерная графика, заменяющая текстовый режим MUD'a, значительно расширит игровые возможности. Наш интерфейс предоставляет максимальную свободу, при этом оставаясь интуитивным. Игрок сможет делать абсолютно все, что ему придет в голову! По сути дела, это и есть идеальная ролевая игра — когда ваш персонаж существует в придуманном мире, живущем по своим законам, не зависящим от желаний игрока. В то же время этот персонаж взаимодействует как с упомянутым миром, так и с другими героями, развиваясь и принимая решения в соответствии с желаниями хозяина-игрока.



.EXE: Получается мир нигилизма и анархии. Каким образом вы намереваетесь "скормить" игроку сюжет?

TSG: Предусмотрено даже несколько сюжетных линий. Они затрагивают то одного-двух игроков, то значительную часть "населения" нашего мира. Это позволяет не делать упор на истреблении монстров (основное занятие виртуальной молодежи). Впрочем, те, кто не желает следовать сюжету игры, вольны заниматься в ней любой другой деятельностью — вплоть до торговли живым товаром.

Вот наглядный пример такого построения.

Представим себе игрока, упорно желающего играть в образе воина-одиночки. Он провел за этим занятием год реального времени и развил своего персонажа до самых высоких уровней, максимально повысив тому все нужные воину навыки. Он накопил много золота и нашел больше магического оружия и амулетов, чем может на себя надеть. В мире почти нет людей, которые рискнули бы сразиться с ним один на один. И в этот момент встает неизбежный вопрос: что дальше? Путь одиночного развития оказывается в логическом тупике, диктуемом самим устройством мира. Как бы ни был силен воин, в одиночку он не справится с дюжиной вооруженных противников и не победит двух поднявшихся в воздух драконов. Чтобы развиваться дальше, он вынужден контактировать с другими игроками — объединяться с ними, нанимать их, либо, в конце концов, заставлять сотрудничать с помощью угроз.

Предположим, этот воин собрал под своим началом группу менее опытных бойцов, мечтающих о подвигах и славе. Он обнаруживает, что теперь его возможности значительно расширились. С помощью своих людей он



способен справиться с более многочисленным и опасным противником. Через некоторое время их отряд становится известен в определенной округе, к ним начинают обращаться за помощью влиятельные люди королевства (как персонажи игроков, так и управляемые компьютером герои), приток золота растет...

Проходит несколько лет игрового времени. Везение по-прежнему сопутствует воину. Он накопил изрядную сумму денег, и всем известно, что его отряд способен на любые подвиги. Однако с течением времени персонаж неизбежно стареет, его боевые способности деградируют, даже многолетний опыт и тренированные навыки не могут заменить утерянной силы и быстроты движений. Воин вынужден покинуть отряд, которым доблестно руководил столько лет, чтобы найти для себя более подходящий образ жизни. Предположим, он оказывается в городе, правитель которого испытывает определенные финансовые трудности. Сумма накоплений героя такова, что ее хватит на поправку дел неудачливого губернатора (и еще останется). Взамен же он требует своего включения в городской совет. Со временем, тайно снабжая губернатора деньгами из накопленных запасов, он может стать своего роде местным "серым кардиналом", и начать собственную политическую карьеру...

.EXE: Что ж, звучит здорово. Будем надеяться, что все это в скором времени увидит свет... Спасибо вам за беседу!

В роли .EXE, как обычно, выступал **Александр ВЕРШИНИН**.

<Outpost 2>
<War,Inc>
<Jurassic War>
<History of the World>
<Zapitalism Deluxe>
<Battleground 6: Napoleon in Russia>
<Battleground 7: Bull Run>
<Enemy Nations>
<Master of Orion 2>
<KKnD>

Стратегии

Коды

Transport Tycoon Deluxe
Cave Wars
Imperium Galactica
Theme Hospital
KKnD

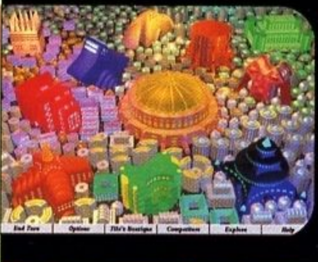


34



Enemy Nations "Enemy Nations — русская народная игра, а посему вдвойне приятно, что она наконец пересекла океан и вернулась домой, в Россию."

32



Zapitalism Deluxe
"Но вот что такое "Запитализм", знают только в фирме LavaMind, прославившейся в свое время экономической стратегией в космических просторах под названием Gazilionare."

26



Outpost 2
"Тем из вас, кто играл в Outpost и до сих пор ждет продолжения, советую сесть и покрепче взяться за стул: новая игра будет real-time-стратегией!"

27



War, Inc
"Говорить о том, что War,Inc — просто клон C&C, несколько неверно. War,Inc — это C&C, каким он ДОЛЖЕН быть. War,Inc — это ПРАВИЛЬНО сделанная real-time-стратегия."

И дольше века длится день...

(о времени, об играх, о себе)

Время неумолимо, время не стоит на месте, время берет свое... Так говорят люди. Не слушайте их. Время можно замедлить, пустить вспять, можно вообще остановить. Со временем можно сделать, что душе угодно. Поэтому на него в принципе не следует обращать внимания. Раньше я был абсолютно в этом уверен. Сейчас я тоже уверен, но уже не абсолютно. И порой меня мучают кошмары — иногда мне кажется, что время действительно нельзя остановить.

Раньше, давным-давно, все стратегические игры были походовыми. Для тех, кто не знает, что это такое, поясню: вы делаете ход, противник делает ход, потом вы опять делаете ход, и так далее... Необычно, да? А в те стародавние времена никому и в голову не приходило, что может быть иначе. Почему не приходило? Напрашиваются сразу несколько причин.

Для начала, технические возможности. Можно ли было помыслить о создании мало-мальски сложной стратегической игры в реальном времени со множеством участников для компьютера без жесткого диска и с видеокартой, которая и в текстовом-то режиме никуда не спешила? Можно, конечно. У меня есть друг, который когда-то написал игру "Жизнь" 4 на 7 клеток на калькуляторе МК-61 (кто не в курсе, ОЗУ — 105 байт). Можно, но кому это было нужно? В те времена, когда компьютеры еще не были так широко распространены, как сегодня, а играть людям все равно хотелось, они играли в настольные стратегические игры. Кто, например, помнит классный советский wargame "Прорыв"? У меня до сих пор коробка валяется на антресолях, могу подарить. А в любой настольной игре, вплоть до танчиков и морского боя, ходить по очереди — нормальное, привычное дело. Естественно, что такая же система сохранилась и в первых компьютерных реализациях стратегических игр. Кстати, и по сей день компьютерные ремейки настольных игр пользуются большим спросом — вспомните игрушки от Avalon Hills, которая занимается тем, что переделывает собственные настольные игры в компьютерные. Или вот готовящийся к выпуску The Great Battles of Alexander, ремейк популярной "напольной" игры в солдатиков.

Но компьютер куда более совершенный инструмент для создания игр, чем картон и пластик. Из-под пера программистов стали выходить грандиозные по размаху стратегии, о которых любители настольных игр не могли и мечтать. Но все они сохраняли верность святому принципу — делать ходы по очереди. Когда Westwood выпустила Dune 2, ничего не предвещало грозы. Игра была замечательная, и все без исключения прошли ее, и не один раз. Маленький камешек, тихонько катящийся по склону, вызывал могучую лавину. Сначала WarCraft, потом Command & Conquer, а за ними все остальные, булыжники самых необычных форм и размеров, покатились в направлении, названном впоследствии "real-time strategy". Первопроходцы были канонизированы и отлиты в золоте в натуральную величину (их владельцы благодаря своим детищам могут себе это позволить). Судьба прочих весьма незавидна — опоздав к разбору, они навечно вынуждены ходить с ярлыками "C&C-клон", "WarCraft-клон", и ярлыки эти даже успели уже стать штампом.

Многие считают эти игры проклятьем стратегического жанра. Я так не думаю. И вы не дождетесь от меня заключений типа "это сакс, а это рулез". Все гораздо сложнее. Я не против C&C-клонов. Но мне лично нравятся более сложные игры. Мне хватило Dune 2 и WarCraft, чтобы взять от игр этого поджанра все, что они могут дать игроку. Ни в C&C, ни в WarCraft 2, ни в KKnD и уж тем более в Red Alert я не вижу ничего нового. Меня угнетает необходимость проходить миссию за миссией, заранее зная, что всего их, допустим, 15. Это просто скучно. Нет, это по-прежнему стратегические игры, в них все так же приветствуется наличие головного мозга у играющего, и радость от хитро задуманной и четко проведенной тактической операции все еще греет душу настоящего полководца, несмотря на затекшую правую руку и съехавший на пол коврик для мыши. Но будь они чуточку разнообразнее... Будь они чуть-чуть сложнее...

И похоже, что молитвы мои услышаны. Все больше и больше появляется игрушек, которые не просто копируют оригинал (плохо или хорошо — не суть важно), а приносят что-то новое и интересное. Например, Age of Empires, мы написали о ней в прошлом номере, — по-моему, может выйти очень неплохая игра, если авторам удастся сохранить баланс сил. Или вот Enemy Nations, которая наконец добралась до наших берегов в целости и сохранности. Язык не поворачивается назвать ее клоном. История создания этой игры, надо сказать, достаточно запутанная, заслуживает отдельного упоминания. Ее разработчики, WindWard Studios, перед самым выпуском игры поссорились с публикаторами из Head Games. Публикаторы, недолго думая, пустили уже напечатанные коробки под нож, а WindWard попытались распространять тираж самостоятельно через "Интернет". Надо сказать, что, благодаря активному присутствию автора игры David Thielen в ряде конференций USENET и знакомству с достаточно давно выпущенной демо-версией, вокруг Enemy Nations возник некоторый ажиотаж и даже скандальная слава. В итоге скоро оказалось, что Head Games тоже продает Enemy Nations, а WindWard Studios перекрыли кислород и не выплачивают их долю. Узнав об этом, сознательные стратегоманы пригрозили вернуть коробки, купленные у Head, и призвали всех к бойкоту капиталистов, зажимающих зарплату творцам из WindWard. Конец у этой сказки вполне счастливый. Вроде бы все хорошо, игра расходится, и вся команда WindWard отправляется на заслуженный отдых. А нам с вами отдыхать некогда — нужно играть в Enemy Nations, только сначала запаситесь компьютером помощнее...

Еще одна игрушка, достойная упоминания, это War,Inc, рецензию на демо-версию которой вы увидите в этом номере. Эта игра моментально сразила меня наповал. Честно говоря, сделать это не трудно — достаточно добавить в игру возможность самому конструировать технику, как в MoO, и я готов. И если War,Inc — это путь, по которому движутся подрастающие C&C-клоны, я совсем не против и даже очень рад. Удивительно, достаточно немного развязать игроку руки, дать ему чуть-чуть больше свободы, и продукт приобретает совершенно другой вид! Горе большинства современных игр в том, что их создатели хотят заработать на них как можно больше денег (и мы не можем упрекнуть их в этом). Призрак C&C маяком возвышается над их головами, как бы сигналя: ты можешь, сделай это! А сложная игра никогда не приобретет такой популярности, как C&C. Это печально, но факт. И в связи с этим было бы очень здорово, если бы авторы не обрезали игры в прокрустовом ложе под названием "рынок", а просто оставляли игроку самому выбирать, насколько сложной и детализированной он хотел бы видеть игру. И тогда, глядишь, и спрос возрастет...

Так поступили I-Magic и Optik Studios в War,Inc. Такие поступки не должны оставаться в тени. Поэтому мы немедленно связались с авторами и уверили их в своем совершеннейшем почтении, а заодно задали несколько вопросов. Читайте это интервью на двух следующих полосах. А на сегодня новостей больше нет. До встречи на дорогах.

— Олег Хажинский

"Корпорация "Война": лазеры, плазма и фондовая биржа

В принципе, только что освоенная вами колонка редактора стратегического отдела журнала — и есть та самая редакционная подводка, что должна предшествовать идущему ниже интервью с одним из авторов замечательной игрушки **War,Inc** (дословно — "Корпорация "Война"). Олег очень доступно и образно разъяснил свои воззрения на проблему клонирования игр и то, что мы с этого имеем. Однако есть еще пара предварительных замечаний "для справки".

Заинтересовавшись игрой, мы не стали обращаться к публикаторам, Interactive Magic, а решили поговорить непосредственно с авторами из компании **Optik Software**. Ее директор **Michael STRAUSS** сразу же откликнулся и любезно согласился ответить на наши вопросы. Но сначала... он отослал их на "утверждение" в "вышестоящие инстанции", то есть в I-Magic. Все вопросы прошли проверку и были признаны не содержащими двойного смысла и абсолютно безвредными.

Итак, Optik Software. За три года, прошедшие со дня организации, команда, "специализирующаяся на играх-головоломках, летных симуляторах и стратегических играх" (информация с их сайта), выпустила две головоломки и один симулятор гольфа. Очевидно, на успех War,Inc создатели очень и очень рассчитывают, отсюда такая любовь и, может быть, немного хвастливый тон, с которым автор говорит о своем детище.

И последнее. Следом за интервью (а может, и перед, нет, конечно, перед) надо бы прочитать нашу рецензию на War, Inc в разделе превью — чтобы впечатление приобрело некие окончательные и бесповоротные черты. Ну а потом, уж пожалуйста, читайте, что хотите. Но лучше — все и по нескольку раз. Уж больно вкусен нынешний номер. Впрочем, как обычно...

.EXE: Майкл, как долго вы занимаетесь играми и чем из уже сделанного можете похвалиться? Речь и о вас лично, и о вашей компании.

Michael Strauss: Лично я на сцене компьютерных игр уже более 15 лет, но War,Inc — первый крупный проект, за который я взялся. И я более чем доволен его прогрессом. Сегодня, пожалуй, ни одна игра в этом жанре не может похвастать таким разнообразием, как наша.

.EXE: Какую роль в этом проекте играет публикатор — компания Interactive Magic (которую мы все, кстати, очень любим — за издание того же "Капитализма")? Оказывали ли они какое-нибудь влияние на вас в процессе создания игры?

M.S.: Для начала я хотел бы сказать, как здорово, что I-Magic выступила в роли нашего издателя. Коллеги проделали огромную работу, чтобы помочь нам выпустить этот продукт на рынок. Без них игра вышла бы в лучшем случае средненькой, и, напротив, с ними мы целим прямиком на самый верх. Не сочтите за нескромность.

Продюсер игры — Paul Potera из I-Magic. Он держит с нами постоянный контакт, часто иронизируя над "морщинками" в дизайне игры. I-Magic принимала активное участие в разработке, помогая делать игру такой, какой вы ее сейчас видите. Они вдохновили нас на значительные изменения в дизайне.

.EXE Сколько народу принимало участие в создании игрушки, и сколько дней и ночей они загубили на это? Интересно, насколько сильно поменялась сама игра в процессе? Расскажите, пожалуйста, поподробнее...

M.S.: Все начиналось с одним программистом и одним художником. Затем команда разрослась до 4 программистов и 3 художников, занятых полный рабочий день. Дело было давно, и игра шла у нас в разрешении 320x240, вид сверху. Как только технологии позволили, мы "переключились" в SVGA 640x480, переделали всю графику и добавили изометрический вид — то, что есть сейчас. За прошедшее время игра очень изменилась. Возвращаясь в прошлое и запуская старую версию War, Inc, я не могу удержаться от смеха. Что за уродина! Честно говоря, то, что у нас было вначале, больше напоминает кучу хлопьев попкорна, ползающих и стреляющих друг в друга.

.EXE: Может быть, стоит выпустить первую версию отдельно? Я бы хотел пострелять из хлопьев попкорна... Впрочем, давайте лучше поговорим о самой игре. Сюжет — будет ли он? Сможем ли мы отказываться от одних миссий и выбирать другие, или наш выбор будет жестко предопределен, как во всех классических C&C-клонах?

M.S.: Да, несомненно, игра имеет очень детализированную сюжетную линию. Говоря в нескольких словах, в 2025 году ООН распалась, и компаниям, имеющим интересы за рубежом, пришлось защищать их собственными силами с помощью тяжело вооруженных служб "секьюрити". Правительства многих стран стали "одалживать" у таких компаний их "гардов" — для решения своих проблем. Увидев, как это выгодно, эти боевые формирования начали организовываться в специальные корпорации — International Tactical and Reaction Corporations (ITReC). Игрок возглавляет одну из таких новомодных наемнических контор.

Насчет выбора миссий. У играющего всегда есть выбор из нескольких доступных миссий. Каждая имеет определенное временное "окно". Если игрок пропустил "окно", миссия пропадает навсегда. Впрочем, не надо волноваться, если вы пропустили одну-две миссии. У нас их много, если точно — 24 кампании, так что занятие всегда найдется.

.EXE: Всего пара десятков миссий? Стоило ли городить огород ради этого? Может быть, вы собираетесь в будущем выпустить дополнительные мисии или какой-нибудь редактор?

M.S.: Многих вводит в заблуждение то, что в игре всего 24 кампании. Тут важно понимать, что каждая кампания содержит в себе три миссии. Итого получается 72 миссии! В дальнейших планах — выпуск дополнительного пакета с миссиями. Вообще-то у нас готово 60 кампаний, но они не вошли в игру. Очень быстро обнаружилось, что тестирование всех 180 миссий задержит выпуск War,Inc примерно до... 2005 года.

.EXE: А откуда взялась эта



War, Inc

необычная идея с игрой на фондовой бирже в real-time-стратегии?

M.S.: На мой взгляд, пришло время сделать игры более разнообразными, разноплановыми, что ли. Поэтому ничего странного в нашей фондовой бирже я не вижу. Скажем, вы — директор крупной компании и несете за нее ответственность. Что может помочь компании, стать еще крупнее? Игра на фондовой бирже. Вы скажете, что это отвернет от War,Inc тех людей, которым совершенно не интересно заниматься такой ерундой, как спекуляция на бирже. Мы тоже учли это в игре. Вы можете игнорировать биржу, оставляя компьютерному маклеру заниматься всеми делами. Конечно, он не заработает кучи денег, но какой-то прибавок будет заметен.

Я мечтаю, чтобы игра оставалась привлекательной для всех слоев играющего населения — и для дотошных матерых стратегов, и для ветреных любителей action, которые



War, Inc



War, Inc



War, Inc

хотят побыстрее начать битву и совершенно не желают вникать в какие-то там подробности...

.EXE: Если уж зашла речь о битвах, то вот вам вопрос на засыпку. Люди у вас в 2025 году клонируются, техника выращивается в каких-то микробиотических чанах, а воевать народ продолжает старыми добрыми пулеметами и ракетами. Не пора ли переходить на лазеры и плазменные пушки?

M.S.: Не волнуйтесь, будут вам и лазеры, и плазма. Мы специально не стали включать все в демо-версию. На самом деле, в игре представлен полный диапазон всевозможных средств уничтожения — от древнего пулемета калибра 12,7 до мощного Particle Accelerator'а. В качестве примера того, что будет, можно привести 120mm Tank Guns, 20mm Rail Gun, Plasma Accelerator, Pulse Laser, Hellfire Missile и 200mm Howitzer. Достаточно?

.EXE: Вполне. А сколько всего будет типов корпусов и оружия?

M.S.: На сегодняшний момент в игре около 30 типов корпусов и 45 совершенно различных видов вооружения.

.EXE: Да, вариантов получается сумасшедшее количество. Но не выйдет ли так, что среди миллионов комбинаций окажутся 1-2 "убийственные", вроде SWAT в KKnD, и все ваше хваленое разнообразие окажется липовым? Сколько времени вы провели за бета-тестингом игры?

M.S.: Я играл в KKnD и, должен сказать, был сильно разочарован балансом сил. I-Magic и Optik сделали очень много, чтобы не повторить этой ошибки. I-Magic наняла большую группу бета-тестеров, СПЕЦИАЛЬНО для War,Inc. Не буду говорить, что в игре невозможно сделать "убийственный" аппарат, превосходящий по силе все остальные. Это возможно. Но когда игрок откроет для себя его конструкцию, он будет стоить ему таких бешеных денег и строиться так долго, что выпускать "убийц" массовым тиражом окажется просто не выгодно. И за это же время другие игроки найдут более эффективные и дешевые средства для победы.



War, Inc

.EXE: А как насчет компьютерных оппонентов? Они проектируют свою технику по тем же законам, что и мы, люди, или используют стандартные модели? И вообще, расскажите нам подробнее об AI. Собираетесь ли вы поразить нас его сообразительностью?

M.S.: Управляемый компьютером противник использует предопределенные дизайны, но они меняются в каждой миссии. Если вы поиграете в игру подольше, соперник начнет заменять устаревшее оборудование и создавать новые модели. Так что игрок всегда найдет для себя новых противников на поле боя.

А если говорить об AI в целом, то он вышел очень и очень, я бы сказал, вызывающим. В этом вы можете быть уверены, потому что я сам принимал участие в его написании. Я устал от одинаковых, кочующих из игры в игру алгоритмов, которыми кормит нас игровая индустрия. Поэтому мы обратили на разработку AI особое внимание. Каждый соперник, которого игрок встретит на своем пути, потребует особенного обращения. Враг может оказаться туп, как пробка, как и в реальной жизни, или может оказаться хитрым и коварным, использовать атаки исподтишка, нападать, когда игрок слаб. AI будет в самом деле учиться на своих ошибках. Если противник понес большие потери при атаках на командный центр, то, как правило, он перебросит свое внимание на какие-то другие объекты вашей базы. Чем больше человек играет, тем сообразительнее будет AI. Это заставит игроков быть менее предсказуемыми.

.EXE: Половина успеха C&C — в хорошем балансе сил в multiplayer-режиме. Как вы собираетесь организовать multiplayer в War,Inc? Похоже, с вашим "конструкторским бюро" это будет не так-то просто. Уж не собираетесь ли вы отказаться от него в многопользовательской игре?

M.S.: Нет. Все гораздо хитрее. Всего в multiplayer-режиме будет 6 уровней технического развития, с каждым из которых будет сопоставляться заданное количество Технических Единиц (Tech Points). Уровень технического развития ограничивает сумму технических уровней комплектующих, используемых игроком в процессе дизайна. Всего будет семь технологических областей, каждая имеет по восемь технических уровней. Если, например, во всех семи областях используются комплектующие с техническим уровнем 0, tech point'ов затратится 7. Выбирая перед началом игры один из шести уровней технического развития, игроки как бы выбирают запас tech point'ов для конструирования техники — 10, 20, 30, 40, 50 и бесконечное количество tech point'ов на 6 уровне. Выделив минутку свободного времени в игре, вы сможете сконструировать и сохранить новый образец, пользуясь примерно таким же диалогом конструкторского бюро, какой был в демо-версии. Впрочем, вы можете отказаться от самостоятельного дизайна — в этом случае вам будут предложены уже разработанные конструкции, для каждого из шести уровней игры.

.EXE: А почему у вас нельзя самому строить стены? Или это будет возможно только в multiplayer-режиме?

M.S.: Не только. В полной версии игрок сможет строить стены из мешков с песком с помощью инженеров.

.EXE: Кстати, почему игрушка сделана под DOS? Сдается мне, что это далеко от моды...

M.S.: Дело в том, что когда мы начинали писать игру, Windows 95 еще не разошлась достаточно широко. И даже позднее, когда все переползли под нее, нам по-прежнему не хватало в ней многих графических средств. Сегодня, если бы у нас было время, мы переписали бы игру под Windows 95 и DirectX, но времени нет, игру пора выпускать... Так что это будет последнее наше творение под DOS.

.EXE: А какие игры вам нравятся больше всего, кроме War,Inc, разумеется?

M.S.: Их всего ничего. Тех, что произвели на меня впечатление. Две игры, которые никогда не будут стерты с моего винчестера, — это System Shock и старый добрый Falcon 3.0. Я поклонник реализма. Если игра слишком проста, я отбрасываю ее. Сейчас я провожу ночи напролет в небесах Online's Warbirds все той же Interactive Magic. Самолеты Второй мировой всегда привлекали мое внимание, да и вообще летные симуляторы — самый любимый игровой жанр...


War, Inc

.EXE: Понятно. Вам нравятся симуляторы и сложные, реалистичные игры любых жанров. А взялись вы за real-time-стратегию. Не считаете ли вы, что время походовых стратегических игр прошло?

M.S.: Нет, я думаю, для походовых стратегий всегда найдется своя ниша. В них вы можете сделать гораздо больше в смысле реалистичности. Игры в реальном времени не прощают экспериментов по усложнению над собой. Если вы сделаете real-time-игру слишком сложной, слишком реалистичной, то игрок обнаружит, что он больше занят управлением, работой, нежели собственно игрой. Это становится по-настоящему скучно. Да, индустрия все меньше и меньше внимания уделяет походовым стратегиям, но какая-то часть рынка всегда останется за ними, я уверен в этом.

.EXE: Знаем, что вы сейчас заняты доводкой War,Inc, но все-таки, может быть, несколько слов о будущем Optik Software?

M.S.: На самом деле, в работе масса замечательных идей. Эти идеи буквально распирают меня изнутри и заставляют вкалывать без остановки. Технологии, которые сейчас разрабатываются в игровой индустрии, сделают будущее игроков совершенно фантастическим. А мы хотим в это будущее уже сейчас. Но это все, что я могу пока сказать. (Несмотря на то что идеи распирают Майкла, он тем не менее сдержался и не выдал нам ни одной. — **O.X.**)

.EXE: Что ж, спасибо за интервью. Заранее поздравляем вас с успехом и желаем вам побить наконец C&C на пару с WarCraft'ом. Ну а мы, в свою очередь, постараемся объяснить всем читателям, что игра у вас стоящая... Спасибо.

Беседу вел **Олег ХАЖИНСКИЙ**.

Кибер опять штормит

Материалы рубрики подготовлены **Петром ДАВЫДОВЫМ** и **Олегом ХАЖИНСКИМ.**

Добрая весть для всех любителей крепких стратегий. Sierra On-Line объявила о намерении выпустить в этом году продолжение своей игры Mission Force: CyberStorm. В первую очередь обещается, что сиквел, носящий кодовое название **CyberStorm 2: Corp Wars**, будет кардинально отличаться от своего предшественника, который, как вы помните, был одной из первых стратегических игр, чье действие разворачивалось в далеком будущем, в мире холодной стали и горячего машинного масла, короче говоря, в мире боевых роботов, EarthSiege. Конечно, по сравнению со вселенной BattleTech, придуманной в FASA и взятой на вооружение Activision в своих знаменитых MechWarrior'ах, EarthSiege смотрится бледновато, но все-таки именно в Dynamix первыми решили порадовать любителей стратегического жанра.

Mission Force действительно не отличалась особым разнообразием, да и гексагональное поле не внушало больших надежд. Однако главный просчет состоял в том, что "старшие" миссии игры не содержали ничего





нового, за исключением, быть может, повышенного уровня сложности. AI также не блистал выдающейся силой, и выиграть у "железных мозгов" не составляло никакого труда. Что интересно, Sierra признала все эти, а также другие грехи CyberStorm'а и, естественно, клянется, что в новой игре все будет по-другому.

Начнем с сюжета. Он изменен самым решительным образом. Если в первой части игры мы мечтали о победе над бездушными машинами, пытающимися захватить Землю-матушку, то во второй — из пропахшего выхлопными газами кокпита боевого робота игрок перемещается в мягкое кожаное кресло руководителя огромной корпорации, мечтающего только об одном — об укреплении собственного положения в быстро меняющемся мире. Основной источник дохода для таких суперкорпораций — освоение новых планет, богатых всевозможными полезными ископаемыми. Понятное дело, что хорошая планета — лакомый кусочек для всех, и убедить конкурентов в том, что вам она нужнее, можно только одним способом (полагаем, вы догадываетесь, каким.) А вам предлагается возглавить операцию по колонизации вновь открытой планеты. И сражаться придется, естественно, с людьми — военными подразделениями конкурирующих корпораций.

Но хватит о сюжете. Давайте посмотрим, что нового будет привнесено в CyberStorm 2. Главное — игра будет проходить в реальном времени. Да-да, не удивляйтесь! И не расстраивайтесь! Именно это, по уверениям разработчиков, привлечет к игре не только старых поклонников, но и новые игроманские силы. И у них есть все основания на это рассчитывать.

Дело в том, что real-time в данном случае, по словам авторов, будет похож скорее на Diablo или X-COM: Apocalypse, а не на C&C. В сражении вы будете управлять довольно компактным отрядом из 6-8 боевых машин, и времени "повозиться" с каждым роботом будет достаточно. Причем многие функции (вроде распределения защитных полей и др.) стали автоматическими, так что вам останется только тактически спланировать наступление и воплотить его в жизнь. А уж возможностей для маневра у игрока будет в избытке — как вы понимаете, в условиях реального времени никаких "хексов" нет и в помине! Зато есть огромная карта боевых действий, чей ландшафт стал гораздо более реалистичным и естественным, нежели раньше (прежде всего это выражается в плавном изменении рельефа, испещренного всевозможными ущельями и утесами, не говоря уж про дороги, реки и мосты).

Помнится, в описании к первой игре нам сообщили, что люди перестали справляться с управлением таких сложных орудий смерти, как боевые роботы, и теперь их заменяют киборги, биодермы. Не знаем, то ли люди поумнели, то ли биодермы не оправдали возложенных надежд, но во второй части мы вновь тренируем живых пилотов. Пустячок, а приятно: характеристик у них значительно больше, чем у биодермов. Оно и понятно: все же люди.

Радует и разнообразие всевозможных видов оружия. Теперь их (внимание) — 177! При этом для каждой из систем существует целых 16 уровней технологий. Сражаться придется не за одну планету, с каждой новой кампанией появится возможность разрабатывать новые виды



вооружения и боевой техники. Кстати, значительно расширились и возможности по установке вооружения на имеющихся роботов. Так что теперь мы можем создать действительно уникального робота, как это, к примеру, можно было сделать во втором MechWarrior'е.

В заключение — изюминка: разработчики обещают наличие присутствия кардинально нового AI. Пока рано говорить о результатах этой части трудов, но уже сейчас доподлинно известно, что пилоты наших роботов будут принимать решения и вести себя в соответствии с уровнем своей подготовки и личными характеристиками. К примеру, трусоватый пилот запросто может в самый ответственный момент боя развернуть машину и броситься наутек.

Да, чуть не забыли. Для прожженных любителей turn-based авторы предусмотрели специальный режим замедления игры, который даст вам почувствовать себя в привычной неторопливой атмосфере "походовки". Впрочем, как именно это будет реализовано, пока не сообщается.

Сроки. Если не произойдет ничего непредвиденного, то игра появится уже к осени этого года.





Сид Мейер идет на войну



Полагаем, всем известно, кто такой Сид Мейер. Думаем, ни для кого не секрет, что великий мастер простился с MicroProse и организовал собственную фирму Firaxis. Но, возможно, не все еще знают, что первой игрой, которую собираются выпустить Сид и компания, выдержав довольно долгую паузу, будет wargame в реальном времени, возвращающий нас (снова и снова) в славные дни Гражданской (американской) войны. Продуктов таких немало, и, очевидно, чтобы провести какую-то грань между "обычными" играми про упомянутую войну и ЭТОЙ игрой, ее назвали **Sid Meier's Gettysburg!**.

Идея создать игру на подобную тему возникла у Мейера очень давно, но только теперь, в Firaxis, у него появились возможности воплотить ее в жизнь. Вспоминая творения мастера, можно смело сказать, что все они были шедеврами. Это не громкие слова, это правда. Тем выше ответственность всей команды Firaxis за свою деятельность. Поэтому очень хочется надеяться, что Gettysburg!, чей выход намечен уже на осень этого года, полностью оправдает возлагаемые на него надежды.

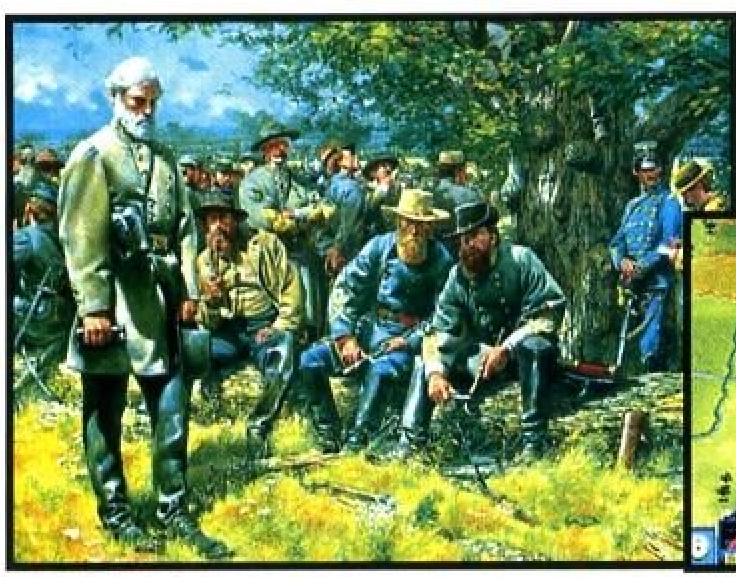
Но что же есть новая игра г-на Мейера? Во-первых, она не будет похожа на большинство wargame'ов уже потому, что играющему предоставляются несколько уровней планирования военных действий и руководства армиями. Иначе говоря, сперва предстоит определить общую стратегию ведения военных действий и только потом начать управление войсками, стараясь воплотить заранее обмозгованный план в жизнь.

Для начала придется выбрать, на чьей стороне вы будете сражаться — за северян во главе с Линкольном или южан-конфедератов. У каждой из противоборствующих сторон — свои военачальники, вполне реальные, кстати, личности. При этом любопытно, что талант одних и бездарность других полководцев также воссозданы со всей исторической жестокостью. Территория, на которой ведутся баталии, и даже хронология исторических событий также полностью реконструированы. По ходу игры могут возникать всевозможные сюжетные повороты, имевшие место в действительности, скажем, прибытие пополнения.

Собственно игра выполнена в режиме реального времени. Только, пожалуйста, не надо указывать в сторону нетленного C&C и его клонов. Real-time для Мейера — это прежде всего Pirates! и Railroad Tycoon. Вы можете представить Pirates! в походовом ключе? Мы — нет. Настолько же уместным будет real-time и в Gettysburg'е. Нет никаких сомнений, что мастер принял единственно правильное решение. Увлекшись каким-то одним сражением, вы запросто можете упустить общую картину войны. Действия развиваются молниеносно, не давая играющему заснуть или хотя бы на минуту отвлечься от игры. Именно это и придает ей особую — живую — атмосферу, некий шарм, недоступный походовым играм.

Разработчики, конечно же, обещают отменный интерфейс, который позволит не только легко переключаться между глобальным планированием и тактическими сражениями, но и даст возможность быстро изменить формацию ваших отрядов, а также осуществить множество других действий: от приказов держаться любой ценой или отступать до починки пушек.

В игре будет предусмотрен весь спектр сетевой поддержки: от модемной игры до сражений через Internet. И тем отрадней, что для multiplayer'a будут разработаны специальные сценарии. Словом, мы берем готовящуюся игрушку на заметку и обещаем держать вас в курсе всех событий вокруг этого претендента на звание Wargame'97.







Морпехи и правопорядок

Отгремела неслышная канонада холодной войны. Перестройка все перестроила, а ускорением разметало остатки. Гласность огласила округу удивленными вздохами. Образ врага смыло новой волной. Пришло время пить "Херши". Но что удивляет в этом пейзаже, так это отсутствие у некоторых американцев фантазии. Ну не могут они простить нам, сами не знают что. Все Red Alert им какой-то из-за угла мерещится... Словом, в ближайшее время Stanley Associates совместно с Interactive Magic представят вниманию игровой общественности свой новый wargame **Semper Fi**, в котором весь сюжет построен на противостоянии морской пехоты США и сил оппозиции, вооруженных новейшей СЕКРЕТНОЙ техникой российского производства.



Учитывая новые реалии, создатели игры, к счастью, постеснялись выставить Россию в качестве враждебной стороны. Но зато недвусмысленно дали понять, что враг будет вооружен исключительно российской техникой, а его армия будет построена по образу и подобию ВС бывшего СССР. Так сказать,



очередной клинический случай.

Но взглянем на игру с более прагматичной стороны. Semper Fi — типичный походовый гексагональный wargame. По заверениям разработчиков, основным достоинством игры станет ее простота, можно даже сказать, примитивность. Именно это, на их взгляд, придаст SF своеобразное очарование, недоступное навороченным стратегиям вроде Harpoon 2. Бог им в помощь, конечно.

Главной особенностью новой игры станет разнообразие территорий, где будут разворачиваться военные действия. Тут и пустынные просторы, и арктические льды, и даже тропические джунгли! Но не только. Кроме того, мы сможем сражаться на землях Кореи, Кубы, Ирака, любимой Украины... А удобный редактор позволит создавать собственные ландшафты неведомых доселе стран.

В игре предусмотрено 2 кампании, а также специальный тренировочный режим, в котором можно попытаться пройти любую из миссий по собственному выбору. Для тех, кому игра западет в душу (мало ли что бывает), предусмотрена возможность сразиться по сети/модему и даже через Internet.

Так что подождем релиза, надеясь, что он НЕ оправдает наших ожиданий — и вместо



очередного скучного гексагонального wargame'а с притянутым за уши сюжетом нам откроется трагическая история о борьбе морской пехоты США с силами дьявола, вооруженными АК47.

В небе Achtung



Если вы в свое время играли в Over the Reich от Avalon Hill, то вас, безусловно, порадует новость о подготовке продолжения этой игры. Точнее, ее предыстории, но — обо всем по порядку.

Итак, новая игра будет называться **Achtung! Spitfire!**, принципиально это все тот же старый добрый (или — злой?) Over the Reich, с той лишь разницей, что действие разворачивается в самом начале Второй мировой, а именно в 1940 году. Место действия — Европа, главным образом Франция и Англия. В основной кампании вашей задачей будет организация и проведение воздушных налетов на ключевые города Великобритании (если вы играете за немцев) или, наоборот, их защита от вражеского нашествия с воздуха. Важной особенностью игры является полнейшее соответствие всех характеристик виртуальной воздушной техники реалиям того времени. В игре "действуют" практически все военные самолеты Англии, Франции и Германии, принимавшие участие в тех сражениях. Как, впрочем, и самые известные пилоты того времени.

Никакого отличия в тактических воздушных сражениях от прежней игры не предвидится. Зато у играющего появится возможность не только проводить ряд битв по заранее заданному сценарию, но и самому планировать нападения. При обосновании собственной стратегии придется учитывать массу факторов, вплоть до расстояния от аэродрома до цели и длительности нахождения ваших эскадрилий в воздухе. Вы ведь не хотите, чтобы посреди сражения ваши пилоты вдруг развернули машины и рванули на базу только потому, что топливо подошло к концу?

Но все это детали. Общих вариантов ведения боевых действий может быть множество, и именно вам предстоит решать, каким путем вы пойдете. Да, и в отличие от походовых сражений, общая стратегическая часть игры проходит в режиме реального времени. Однако, вы всегда можете приостановить течение времени, отдать соответствующие приказы и только потом продолжить игру. Кстати, по ходу дела вам придется реагировать на самые различные события, в действительности имевшие когда-то место. В общем, игра не будет лишена некоторой доли внезапности.

Нынче существует уже альфа-версия игры, и работы по завершению Achtung! Spitfire! идут полным ходом. В коммерческом релизе, по словам авторов, появятся несколько разнообразных кампаний, а также множество отдельных сценариев. Что ж, подождем и посмотрим, что из всего этого получится.





Вода, огонь и Кевин Костнер

Если вы получили удовольствие от картины "Водный мир" с Кевином Костнером в главной роли (он же режиссер и продюсер), то вас почти наверняка заинтересует новая игрушка с аналогичным названием, действие которой разворачивается на фоне "декораций" памятного фильма. Как известно, "самый дорогой фильм Голливуда" с треском провалился, но разработчиков из Interplay это, похоже, не пугает. Напротив, они надеются, что их игра будет иметь успех именно благодаря неудачному детищу Костнера. И на это есть все основания. Во-первых, провал провалом, а фильм посмотрели миллионы людей, и тиражирование знакомой идеи в любом случае принесет результат.

Но не в том суть. Игра претендует на звание... минута молчания... C&C-





киллера. Именно. И хотя киллер нынче пошел уже не тот, вдруг на этот раз что-то и выйдет?

Итак, что же новаторского обещают разработчики? А вот что. Вместо безликих танков и самолетов играющий в **Waterworld** будет управлять конкретными людьми, каждого из которых можно наделить некоторым (полсотни возможных видов) оружием по вашему выбору. Плюс к этому — ваш народец сможет подбирать всевозможные предметы прямо на поле боя и сразу же пускать их в ход! Учитывая специфику игры, она обещает стать гораздо более "тактичной", чем C&C или WarCraft. К ювелирным же новшествам можно отнести "многоэтажность" кораблей, а также практически полную свободу действий ваших воинов. Последние могут не только ходить и бегать, но и приседать, карабкаться по стенам и пробираться сквозь нагромождения всевозможного мусора. И все это на протяжении 22 миссий!

Особых слов заслуживает AI. Скажем, враг, вооруженный луком, никогда не полезет вперед, напротив, он шустро спрячется за спинами тяжеловооруженных соратников и уже оттуда поведет стрельбу на поражение. Увидев же, что соратники гибнут и дело пахнет керосином, запросто может дать деру.

Выпуск игры намечен на август нынешнего года. И, думается, задержек не будет — железо надо ковать, пока оно горячее...

Прелести цивилизации

К сумасшедшей гонке C&C-клонов в спешке присоединяются все новые и новые компании. На пользователей буквально обрушился град стратегий в реальном времени в равной степени от производителей с мировым именем и абсолютно неизвестных. К последним относится и фирма GrimmWare, до сих пор занимавшаяся изготовлением графических engine'ов для всевозможного программного обеспечения.

Wisdom of Kings — это очередная стратегия в реальном времени, посвященная захвату такой родной для нас планеты Земля. Оказывается, через несколько десятков лет люди перестанут болеть, будут жить до 98 лет и при этом иметь уютный особнячок на каждого члена семьи. И это в то время, когда детская смертность практически исчезла! Но не бойтесь, китайцы не захватили мир. Зато всему человечеству изрядно насолили консерваторы. Эти жалкие людишки противились процессу развития ядерных технологий и... взорвали все атомные электростанции по всему земшару. Ребята работали с размахом! Наступила ядерная зима, люди мутировали и утеряли былые знания и величие. Одни остались жить под землей, другие обосновались прямо на местах, где некогда стояли атомные реакторы. Прочие, более разумные, сторонились этих маньяков. На Земле укоренились четыре расы. Они открыли магию и верили в легенды о богах, некогда живших на их несчастной планете. Осталось лишь выяснить, какой вид будет теперь доминировать на голубом шарике.

Wisdom of Kings использует engine домашнего изготовления для моделирования трехмерных карт и не менее объемных моделей отрядов и строений. Виды ландшафтов включают в себя луга, болота, горные области, а также леса. Каждый раз в начале игры карта создается случайным образом, с нуля. Вы получаете гарантированно уникальный набор миссий. Кстати говоря, размеры игровых карт также впечатляют. 450x450 — это, пожалуй, самый крупный размерчик из ныне существующих.

GrimmWare использует не только свой Genesis Engine для создания трехмерных моделей и карт, но и применяет IsoEngine-технологию для потрясающего изометрического вида. Более того, камеру можно вращать на любой угол с тем, чтобы найти оптимальный вид для данной местности.

Возможности engine'ов на этом не ограничиваются. Ландшафт в игре также динамичен, то есть может быть изменен в результате действий игрока. Авторы не только ввели систему fog of war, но и реальный 3D line of sight and targeting, то есть систему реального поля зрения и прицеливания для любого отряда. Это означает, что трехмерная поверхность может как помешать, так и помочь слежению за противником и ведению огня. Как в настоящем бою.

Модели отрядов были сделаны в 3d StudioMax и анимированы с помощью Character Studio. Примечательно, что все они полностью изменяемы по желанию игрока. То же качество относится практически ко всей графике в игре. Вы сможете создавать свои миры! Любое количество отрядов может быть сгруппировано и придерживаться заданной формации или тактики в походе и сражении.

Но и это не все. В стратегии будут присутствовать элемент дипломатии. Вы сможете заключать союзы, делясь даже отрядами и зданиями. Установленные торговые пути (!) позволят вам торговать и обмениваться с партнером всем, начиная с ресурсов и кончая информацией и даже отрядами! Что касается ресурсов, то приготовьтесь к постоянной головной боли, которая будет возникать при одной мысли об их количестве: дерево, железная руда, золото, серебро, нефть, камень! Гораздо больше, чем в WarCraft'e, — а значит, больше забот и тревог. Впрочем, у вас и так не будет в них (тревогах) недостатка: ведь кроме четырех известных кланов в игре существуют еще несколько, которые контролируются исключительно компьютером.

Учитывая все вышеупомянутое, не удивительно, что игра просит P166, 16 Мбайт RAM, видеокарту, способную на 16-битные подвиги, а также двухскоростной CD-ROM и неизменные Win'95. Wisdom of Kings будет поддерживать все возможные способы коммуникации для совместного увеселения.

До встречи на Голгофе!





Помните, в третьем номере мы писали о Muzzle Velocity (в разделе демо-версий)? Игрушка явно не дотягивала до уровня мировых стандартов, но привлекла наше внимание интересной "фишкой" — игрок имел возможность в любую секунду взять на себя управление танком, пушкой или даже пехотинцем и самостоятельно, на собственном примере, показать своей армии, как надо воевать. Идея, безусловно, оригинальная и перспективная, и, завершая рассказ о Muzzle Velocity, мы высказали надежду, что разработчики из Dixi 4 Fun немного подучатся искусству программирования и реализуют эту задумку на новом технологическом уровне.

Так вот, похоже, ребята из Dixi 4 Fun остались без работы, потому что в игру вступили настоящие профессионалы — команда Crack dot Com во главе с самим Дэйвом Тейлором, принимавшем участие в работе над DOOM и Quake в id Software. Напомним: первым и, надо признать, чрезвычайно удачным детищем Crack dot Com была двухмерная стрелялка Abuse. Затратив всего 6 месяцев труда и 150 тысяч долларов, выходцы из id заработали миллионы, не замедлив вложить их в свой новый проект — **Golgotha**, который, по их словам, должен стать, ни больше ни меньше, самым выдающимся названием 1997 года. В свое время Дэйв уже давал интервью нашему журналу (см. .EXE #1), но тогда, кроме общих слов о "революции в игровой индустрии" и "беспрецедентном прорыве" ничего вытянуть из него не удалось. Фактически было известно, что готовится шедевр, и называться он будет Golgotha. И точка.



Сегодня завес тайны над Golgotha приоткрылся, обнажив достаточно необычные формы будущего бестселлера. В игре будут объединены сразу два жанра — стратегия в реальном времени а-ля C&C с видом сверху и 3D-стрелялка от первого лица наподобие... ну конечно, наподобие Quake. Как и в Muzzle Velocity (теперь уж точно похороненном заживо), мы, с одной стороны, играем в классическую 2D-стратегию, идущую в real-time, а с другой — в трудный момент можем переключиться в 3D-режим и принять непосредственное командование над любым юнитом, будь то человек, танк или самолет. Даже если в пылу сражения вы не хотите бросить на произвол судьбы управляемый вами экипаж, специальные "горячие клавиши" позволят, не переключаясь в тактический 2D-экран, отдавать команды другим подразделениям, например, с требованием прикрыть командира или начать наступление.





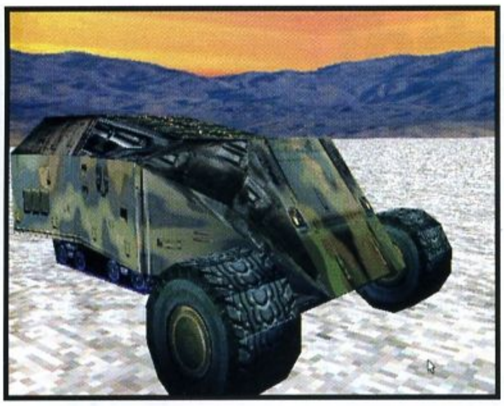


Но и без вашего личного участия подчиненные будут проявлять достаточно самостоятельности, как это обычно бывает во всех real-time-стратегиях. В принципе, можно вообще не пытаться управлять техникой самому, просто отдавая приказы на тактическом виде сверху. Если отряд заметит приближение врага, он самостоятельно откроет огонь, а после вашей команды может занять оборонительную позицию, превратившись в орудийную турель. В целом, Golgotha будет иметь очень простые правила и интерфейс, и, сохраняя полную реалистичность, в то же время не собирается превращаться в симулятор, а значит, по мнению господина Тейлора, останется увлекательной и веселой игрой.



Свое необычное, даже несколько мрачное название игра приобрела благодаря сюжету. События в Golgotha будут разворачиваться в 2048 году, во времена Третьей мировой. Известнейший археолог загадочным образом гибнет неподалеку от достопамятного места распятия Христа. Мировой конфликт, который в будущем затронет Средний Восток, Африку и Европу (а в продолжении игры, которое уже стоит в планах фирмы, — Северную Америку и Азию), будет случайно спрово-



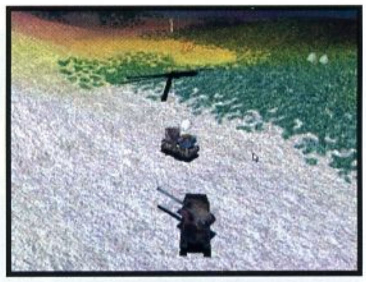




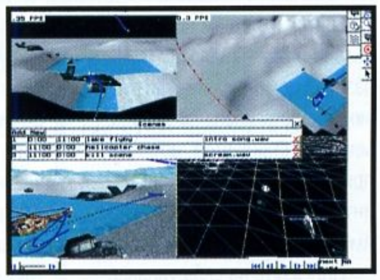
цирован спецгруппой ветеранов Войны в Песках, посланных на "разборки" в иракский городок Al Bashrah. В игре будет несколько сценариев, один сложнее другого, которые шаг за шагом раскроют перед нами подробности этой нелепой трагедии. В конце каждой миссии победитель станет обладателем новых технологий, более смертоносного оружия, что даст ему стратегический перевес в будущих баталиях.

Особого упоминания, конечно, требует графическое оформление. Какой графики вы ожидаете в игре от бывших сотрудников id, владеющих исходным кодом Quake? Так вот, авторы не стали просто использовать старый engine, а на его базе создали нечто новое — игра будет работать в Hi-color и использовать текстуры высокого разрешения, причем при приближении к объекту текстуры будут заменяться на более детализированные. Конечно, чтобы обработать всю эту красоту в полный экран да с 30-ю кадрами в секунду, понадобится быстрый Pentium и 3D-акселератор, но и владельцы менее мощных машин не будут обижены.

Multiplayer-поддержка находится еще в стадии разработки, но уже сейчас известно, что как минимум будет обеспечена игра 8-ми человек по локальной сети или "Интернету". Несмотря на то что Crack dot Com еще не определилась с выбором публикатора,



срок выхода игры намечен на ноябрь этого года. А в ближайшее время должна выйти демоверсия Golgotha, которая подтвердит или опровергнет слухи о "самой крутой игре 1997 года". Что ж, подождем, мы люди привычные...



Transport Tycoon Deluxe

Используя небольшой баг в игре, с помощью достаточно хитрых манипуляций можно заработать миллион-другой долларов. Последовательность действий такая:

1. Когда разорившаяся компания поинтересуется у вас, не желаете ли вы ее купить, ответьте "Нет".
2. Откройте окно этой компании и купите 75% ее акций (окно не закрывайте!).
3. Сдвиньте окно в сторону и не вспоминайте о нем три месяца игрового времени.
4. В течение этого срока компания-конкурент будет объявлена банкротом, но во все еще открытом окне стоимость акций возрастет до нескольких миллионов, после чего вы сможете их продать.

Единственное предупреждение: указанные манипуляции могут привести к зависанию игры, так что не мешает предварительно сохраниться.

Cave Wars



В самом начале игры введите **CAVE GODMODE** для активизации чит-режима. Это даст вам все технологии и магию, а также по 250000 единиц каждого минерала, еды и маны.

Imperium Galactica

Находясь в игре, удерживая Shift, введите **KAROLY**. Это активизирует чит-режим. Далее просто нажмите одну из следующих клавиш для достижения желаемого эффекта:

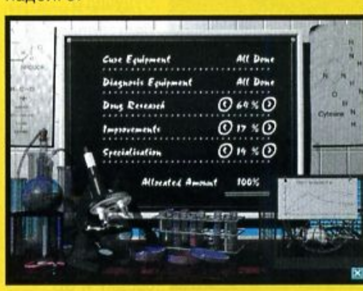
C — все колонии и изобретения
C — нажав во второй раз, вы получаете на планетах ВСЕ
V — 100000 кредитов
5 (или **6**, **7**, **8**, **9**) — присвоение званий по нарастающей

Использование некоторых кодов может привести к ошибкам в игре. Поэтому рекомендуется записаться, а потом, загрузившись со сделанного save'а, продолжить игру.



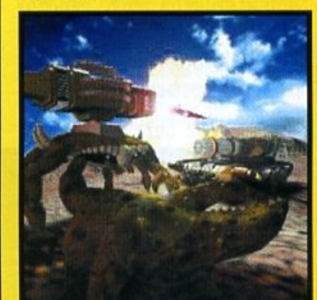
Theme Hospital

Используйте hex-редактор для того, чтобы открыть save-файл игры. По смещению **61A95** поместите 6 букв **F**. Денег хватит надолго!

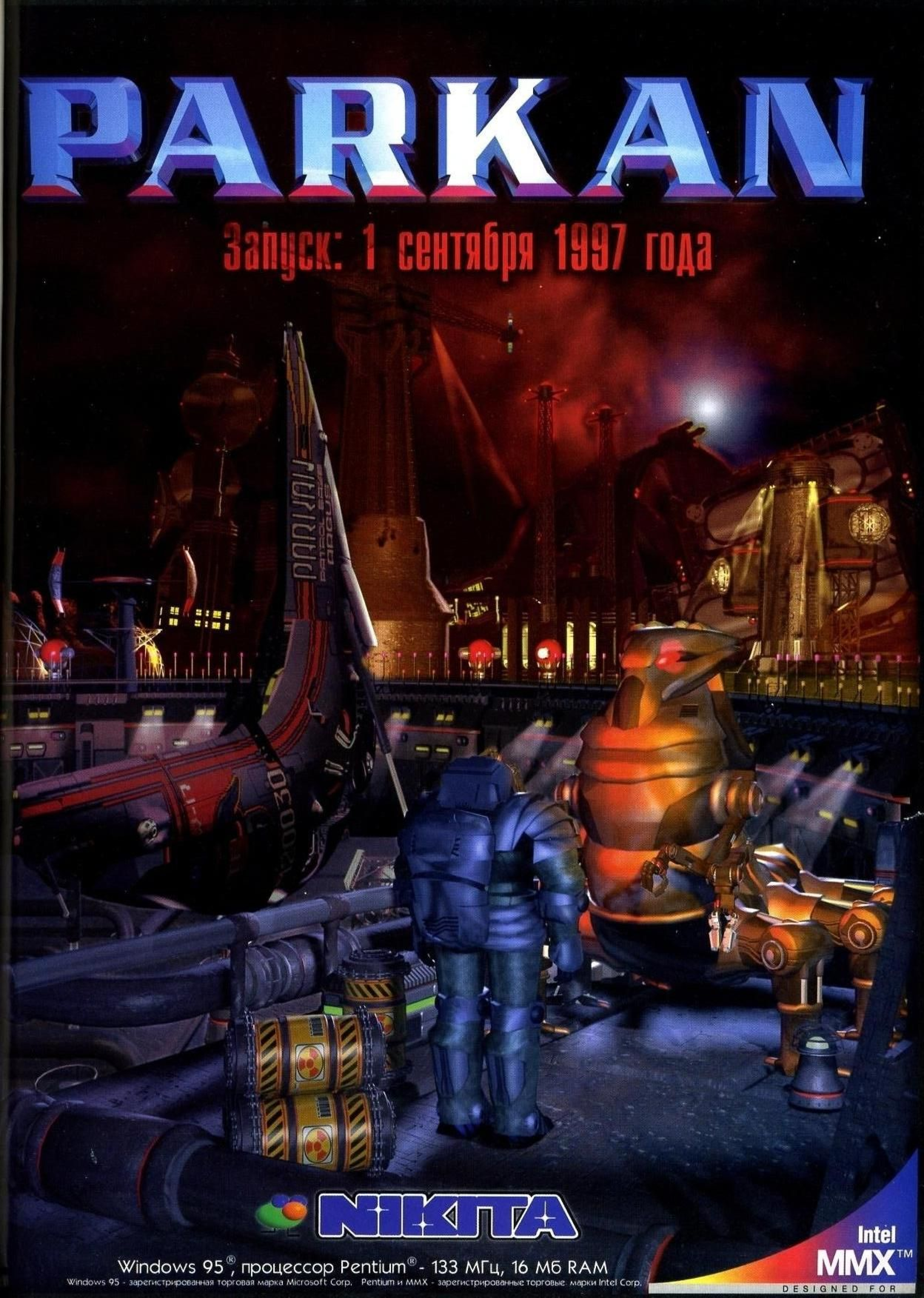


KKnD

Чтобы сразу открыть все мисии за Уцелевших и Мутантов, в файле kknd.sve замените одной строкой:



014002031124011023045096120052063243118022099011014122047099019035028127035050110138222108034058


PARKAN
Запуск: 1 сентября 1997 года
NIKITA
Windows 95®, процессор Pentium® - 133 МГц, 16 Мб RAM
Windows 95 - зарегистрированная торговая марка Microsoft Corp. Pentium и MMX - зарегистрированные торговые марки Intel Corp.
Intel MMX™
DESIGNED FOR



Outpost сдал. Outpost принял!

Outpost 2

Outpost был, наверное, одним из самых крупных провалов на сцене стратегических игр. С бOльшим грохотом рухнул только пикирующий Battlecruiser 3000AD, пилотируемый гением Дерека Смарта. Предполагалось, что игра будет самым реалистичным и детализированным симулятором развития человеческой колонии в новых мирах. К сожалению, авторы Outpost не учли, что для создания стратегического шедевра недостаточно собрать ученых-астрофизиков, писателей-футурологов, перелопатить архивы NASA и смешать все в одну большую кучу. Игра должна быть сбалансированной, и при всей своей сложности должна оставаться ИГРОЙ, а не превращаться в РАБОТУ. Скандал вокруг Outpost разгорелся так ярко еще и потому, что стратегоманы давно ждали такую игру, и тем сильнее было разочарование от бесконечных недоработок и ошибок. Sierra закрыла проект, даже не пытаясь поддержать на плаву свое тонущее детище с помощью заплаток-"patch'ей". Прошло несколько лет, и на верфях Dynamix (который, как известно, "part of the Sierra family") готов к спуску на воду Outpost 2. **Тем из вас, кто играл в Outpost и до сих пор ждет продолжения, советую сесть и покрепче взяться за стул: новая игра будет real-time-стратегией!**

На самом деле не все так плохо. Да, Outpost 2 даже и не собирается претендовать на "реалистичность" и "детализацию" своего утонувшего предшественника. Теперь игрокам вряд ли позволят заботиться о поддержании уровня кислорода в агридоме #12 и других приятных мелочах, которые делали Outpost таким тяжелым для одних и таким привлекательным для других. Но, с другой стороны, новый руководитель проекта обещает нам сохранить главное — идею и атмосферу игры. И судя по демо-версии, которую Sierra недавно начала распространять через "Интернет", это действительно так!



Земля — не жилец

К несчастью для жителей планеты Земля, им в очередной раз придется умереть. На этот раз они превратятся в пар при столкновении Голубой с огромным метеоритом, орбита которого крайне неудачно пересекается с орбитой нашего общего летающего дома. Умрут все, кроме 200 колонистов, которые успеют улететь в поисках нового пристанища (представляю себе цену билетов). Планета, пригодная для жизни, вскоре будет найдена и названа Eden. Это будет опасный и суровый мир, больше похожий на Марс, чем на Землю. Мир этот станет еще опаснее, когда от основного поселения отколется диссидентская группа, которая организует свою колонию — Plymouth. Так глупо заканчивается история человечества — жалкие останки расы людей, перессорившиеся на безжизненном куске камня где-то в далеком космосе. Так интригующе начинается новая история, в которой создатели Outpost 2 отводят нам не последнее место.

Старый друг

Те из вас, кто поиграл в свое время в Outpost, увидят много знакомых строений и агрегатов. Токамаки, производящие энергию, агридомы, чьи плантации кормят колонистов, герметичные коридоры, которые нужно прокладывать между зданиями, — все осталось по-старому. Но вместе с тем игра стала гораздо проще. Кроме еды и энергии играющему в Outpost 2 предстоит добывать руды редких и "частых" металлов, которые затем переплавляются в печах и используются фабриками для постройки новых зданий и техники. Транспортными перевозками занимаются грузовики — мы можем составить расписание, по которому они будут курсировать между добывающими шахтами и заводами. Рободозеры расчищают для грузовиков местность, земляные рабочие прокладывают коммуникационные туннели, роботы-геологи разведывают залежи руд, а уж без ConVec'ов совсем не обойтись — только с их помощью можно строить новые здания и ремонтировать старые. Это почти все, что нам "показали" в демо-версии, но не печальтесь — в полной игре нас ждет около 50 различных видов движущейся техники и более 60 зданий!

Никуда не пропали из игры наука и "работа с личным составом". В Outpost 2 по-прежнему учет рабочей силы ведется до последнего человека, ученых можно будет распределять между несколькими доступными "топиками", и все так же придется следить за моралью населения.

Что будет

Создатели обещают оставить два типа игры — набор сценариев и "свободную" игру, и это замечательно, потому что я, например, считаю, что сценарии — это что-то вроде ложечек с манной кашей, которыми создатели игр кормят малышей-игроков, чтобы те не перенапряглись и, не дай бог, не запутались. И даже сценарии сделаны "по-нашему" — вам не придется каждый раз начинать с нуля, как это обычно бывает в real-time-играх. Тот уровень развития, на котором вы закончили предыдущую миссию, останется и в новой, и все ваши достижения (и проблемы) перекочуют вслед за вами в следующие сценарии.

Акцент в Outpost 2, как и в первой игре, сделан не на военные действия, а на экономическое развитие колонии и борьбу со стихийными бедствиями. Природные катаклизмы, похоже, действительно доставят нам немало проблем. Уже в демо-версии колонистов будут поочередно преследовать то раскаленная лава, то зубодробительные землетрясения, то смерчи. Обещается, что в игре не будет миссий вроде "убей всех на карте, кроме себя". Исключение составят только мультиплейер-этапы, в которых пацифизм совсем не к месту.

Что есть

Демо-версия предлагает "к употреблению" всего две довольно короткие и простые миссии, которые, однако, дают некоторое представление о будущем продукте.

Примером игры по сценарию служит миссия, в которой нужно организовать экстренную эвакуацию поселенцев из колонии Eden. Вулкан, находящийся неподалеку от жилья, вдруг "очнулся", и извергаемая лава грозит смести последние следы человечества в этом мире. Миссия очень легкая, если понять, что и в каком порядке следует эвакуировать. Первым





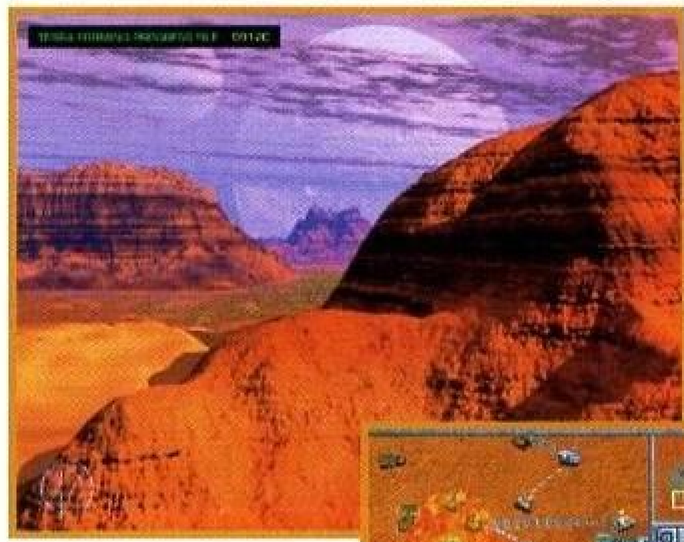




делом надо загрузить ConVec'и "запчастями" для строительства новых зданий (каких именно — смотрите в mission objectives) и отправить их на север, на безопасное возвышение. Затем надо заполнить грузовики рудой и провиантом (руда находится в хранилищах, а еда — в агридомах) и послать их вослед ConVec'ам. Параллельно с этим придется эвакуировать все вспомогательные агрегаты. Остальное, увы, будет полностью уничтожено. Впрочем, все необходимое для постройки новой колонии мы сохранили. Но сооружать ее позволят лишь в полной версии игры.

Вторая миссия как бы символизирует "свободный" тип игры. Почему "как бы"? Потому, что ничего серьезного нам сделать не дадут: игра "вылетает" через определенное время, и ничего путного мы содеять не успеваем. Нам просто показывают маленький кусочек будущей игры — добыча руды, немного научных исследований и небольшая запланированная атака со стороны конкурирующей колонии. Скучновато, но таков закон рынка — задача "демы" только разжечь аппетит, а не утолять игроманский голод.

Подытоживая свои впечатления от демо-версии, могу сказать, что в целом все выглядит очень культурно и даже привлекательно. Hi-Color, поддержка любых графических разрешений, качественная анимация и добротное звуковое оформление — сразу чувствуется, что игрой занимаются профессионалы. Да, конечно, Outpost 2 больше не имеет ничего общего с научным Sci-Fi-симулятором. Из него вырезали все "Sci", оставив лишь "Fi". Кто-то будет недоволен и разочарован, а кто-то, напротив, найдет в Outpost 2 любимые черты. Только не надо думать, что создатели Outpost 2 предали идею и сделали одноклеточный C&C-клон. Это будет довольно сложная игра — с сильной сюжетной линией и весьма качественно сделанная. Так и нераскрытая многими красота Outpost все еще здесь, с нами, она просто вместилась в более миниатюрную форму, а значит, стала ярче и концентрированнее.





И утрите слезы, поклонники KKnD. Конечно, вам представится возможность кого-нибудь "урыть", "размочить" или даже "загасить". Просто вы сделаете это со вкусом, во имя идеи и под красивую музыку. Ведь игру выпускает Sierra, а Sierra веников принципиально не вяжет. Ну разве что иногда...

— Олег Хажинский

Война как бизнес

War, Inc

Если поставить оценку стратегических игр на поток, то есть играть во все подряд, делать выводы по каждому продукту, то планка постепенно опускается: неплохо... ничего... забавно... мило... Начинает казаться, будто все игры по сути своей одинаковы. Есть C&C-клоны, есть MoO-перепевы. Есть игрушки, идущие в real-time, есть turn-based-создания. Кажется, будто ничего нового нас не ожидает. Кажется, что тема исчерпала себя. И вдруг... Вдруг появляется что-то, что заставляет тебя вспомнить, что есть игры, а есть Игра. И что мысль человеческая не стоит на месте, и что фантазия по-прежнему не имеет пределов. А значит, не все так плохо, и интересных игр на наш век хватит. Такие оптимистические мысли вызывает War,Inc, стратегия, которую вот-вот собирается издать Interactive Magic.

Откуда столько эмоций? Наверное, от тоски по Игре, которая с каждым месяцем становится все сильнее и сильнее. Есть у меня подозрение, что это будет Игра Нашей Мечты. Ну, может быть, не совсем прямо вот так "Мечты", но что-то очень на нее похожее. Говорить о том, что War,Inc — просто клон C&C, несколько неверно. War,Inc — это C&C, каким он ДОЛЖЕН быть. War,Inc — это ПРАВИЛЬНО сделанная real-time-стратегия. Это мое мнение. Прочитайте весь текст, и вы составите собственное. А еще загляните на полосы 17-18, где опубликовано интервью с автором игры.

Война — это бизнес

А большая война — большой бизнес. Помните контору наемников из Wages of War? Так вот, по сравнению с нашей новой фирмой, которая называется весьма незатейливо — "Война, Инкорпорейтед", та контора больше напоминает детский сад, а ее головорезы — малышей, вооруженных ведерками и лопатками для игры в песочнице. Работать надо по-крупному. Наши клиенты — правительства влиятельных стран, руководители мегакорпораций, представители теневых структур. Иногда у этих людей возникают проблемы. Мы решаем эти проблемы за них. Для этого у нас есть все средства. Счет идет на миллионы долларов. Танковый батальон — пожалуйста. Эскадрилья вертолетов — легко. Личный состав выращивается в специальных полевых "in-vitro"-чанах. Собственный научно-исследовательский институт. Собственный учебный центр. Собственное отделение на бирже. Добро пожаловать в 2025 год, год расцвета киберпанка!

Сделай сам

Что в первую очередь выделяет War,Inc в нынешнем real-time-засилье, так это то, что всю технику для выполнения операций мы придумываем САМИ. Наиболее близкая аналогия — дизайн кораблей в Master of Orion. В свое время именно эта "фишка" сделала игру настолько популярной, и сегодня разработчики из I-Magic решили повторить ее в real-time-стратегии. Это можно только приветствовать, потому что пока нас не очень-то балуют свободой выбора — что дали, на том и вою́й.

Итак, конструкторское бюро — это игра в игре. Для начала мы должны выбрать тип корпуса. Это может быть танк, вертолет, ракетная установка, бронемашина и даже "powered armor", специальный бронекостюм (помните Хайнлайна?). Разумеется, каждый из типов имеет свое разделение на всяческие подтипы, и всего разных корпусов у нас получается около пятнадцати, и это только в "урезанной" демо-версии!

Далее мы выбираем вооружение. Оружие для разных типов техники имеет свою специфику: мы встретим здесь пулеметы в ассортименте, пушки (от 50-миллиметровых для установки на вертолетах до танкового 120-миллиметрового монстра), несколько видов ракет, мины. Все эти средства уничтожения характеризуются десятком параметров, поэтому, увлекшись погоней за поражающей силой, скоростью и дальностью стрельбы, не стоит забывать и про занимаемое место, вес агрегата и его стоимость. Конечно, вы можете создать супервертолет стоимостью в двадцать миллионов долларов, потерять его в бою и получить в случае выполнения контракта, к примеру, пять миллионов, но стоит ли овчинка выделки?

После вооружения следует выбор двигателя, брони, управляющего компьютера, силового щита (на дворе 2020 год, не забыли?) и всяческих дополнительных штуковин вроде chaff/flare, грузовых отсеков, боезапаса... Нельзя









просто взять и поставить на борт все лучшее — во-первых, все не влезет, объем свободного места ограничен, во-вторых, не хватит энергии, мощность двигателя не бесконечна, а самое главное, не совсем понятно, что значит "лучшее"? Техника разрабатывается для выполнения определенных целей, исходя из вашей же стратегии, поэтому то, что может быть хорошо в одном случае, совершенно не подойдет в другом...

Корпеть над дизайном военной техники можно сколько угодно, наиболее удачные модели остаются, слабые конструкции отсеиваются. Некоторые из них, возможно, пригодятся только для выполнения боевой задачи в конкретной миссии, другие же навсегда завоюют себе популярность — как наш "Калашников".

Наука имеет много гитик

Конечно же, произнеся "А" и создав такое замечательное конструкторское бюро, рай для любителей что-нибудь спроектировать, I-Magic не преминула добавить "Б" и построила по соседству крупный НИИ, который будет работать с тесном контакте с конструкторами. К сожалению, все что я могу рассказать про научную деятельность в War,Inc, это то, что она есть. В демо-версии всяческая возможность развития запрещена. Вряд ли стоит ожидать такого же развесистого дерева наук, как в МоО. Скорее всего, будет несколько базовых направлений — вооружение, двигатели,





броня и т.д., работая над которыми ученые начнут пополнять список доступных узлов и агрегатов.

Мотор!

Пока трудно сказать, насколько нелинейным будет сюжет War,Inc. В демо-версии нам предлагают на выбор выполнить две миссии: попроще — за 5 млн. долларов и посложнее — за 15 млн. зеленых



рублей. Прежде чем подписывать все бумаги, обязательно следует заглянуть в конструкторское бюро и создать что-нибудь для души. С теми бронированными джипами, что нам предлагают создатели, каши не сваришь, а, начав операцию, менять что-либо будет поздно.

Сами миссии совершенно отличаются от того, что мы привыкли видеть в C&C-клонах. На геодезической карте большого участка местности отмечено несколько точек — наша база и расположение противника. Миссии обычно имеют "первичную" и "вторичную" цели, а также "сладкое". Перемещения наших и вражеских отмечаются абстрактными точками и линиями. Течение времени можно ускорять, замедлять и приостанавливать. Все это больше похоже на тактические дисплеи в летных симуляторах, но "внутри" каждой из отмеченных на карте зон нас ожидает сюрприз — полноценный "C&C".

База

На территории нашей базы царит запустение. Это не удивляет — ее только что сбросили с парашютом. В War,Inc все появляется несколько необычным образом: необходимые детали для постройки зданий сбрасываются с воздуха, здания строят и обслуживают инженеры, а сами инженеры выращиваются в пробирке в рекордно короткие сроки. Помимо инженеров мы можем вырастить солдат двух типов — с пулеметом и с гранатометом.

Список возможных сооружений более разнообразен. "In-vitro"-чан, фабрика по производству техники, бараки, склады боеприпасов, ремонтные мастерские, добывающая шахта — это лишь толика того, что заботливое руководство фирмы готово десантировать с



неба в разобранном виде. Кстати, перед тем как разводить дымные костры и посылать инженера, стоит задуматься: а нужна ли данная постройка для успешного выполнения операции? Победа любой ценой нас больше не устраивает.

Как известно, вложения в образование наиболее выгодны. Не желая терять деньги, наша фирма затрачивает достаточно крупные средства на переподготовку личного состава. Рядовых можно переделать в сержантов, а потом и в киборгов, у минометчиков отнять миномет и вооружить ракетной установкой, а самые интересные метаморфозы происходят в процессе повышения квалификации у инженеров — сначала они превращаются в шпионов, а затем в подрывников.

Работа у нас простая

Когда база полностью обустроена и защищена, наступает время выполнения задания. Любое количество техники и солдат можно объединить в 4 тактические группы — "альфа", "браво" и т.д. Группы эти способны независимо друг от друга перемещаться к выбранным точкам высадки. Порой это занимает немало времени — однажды я по неопытности послал "компанию" из вертолетов и нескольких очень медленных танков. В результате группа доползла до цели через пять реальных минут, и это на "перемотке" времени! Возможно, в полной версии скорость перемещения будет играть принципиальную роль, когда понадобится, например, отозвать силы для защиты базы или срочно выслать подмогу в горячую точку.

Когда боевое соединение прибывает к месту высадки, начинается собственно игра. Здесь все выполнено по канонам real-time-жанра, выполнено качественно и на совесть. Принципиально новым для поклонников C&C будет ограниченный боезапас. Расстреляв всю обойму, вертолет безжизненно повиснет под перекрестным огнем, пока вы не отправите его на базу для дозаправки. Кроме того, теперь вам придется выбирать, каким оружием юниту пользоваться.

Мои первые попытки уничтожить неприятельскую базу окончились полным провалом. Что-то очень большое и дальнобойное (по-моему, 120-миллиметровая пушка или стационарная ракетная установка) превратила в груду корявого металла двадцать или тридцать джипов, перегородив все подходы к воротам. После нескольких неудачных попыток я остановился на вертолетах. Легкие скауты, вооруженные скорострельным "Вулканом" (20 мм), прекрасно подошли для массового истребления вражеской пехоты, а более тяжелый винтокрыл с 50-миллиметровой пушкой и восемью ракетами "Hellfire" на борту навсегда заставил замолчать злосчастную гаубицу.

Там, за горизонтом

К сожалению, записываться, развивать науку, играть на бирже и делать много других интересных вещей в "деме" нельзя. Однако I-Magic не может отнять у нас возможность анализировать. Что произошло? Разработчики взяли обычный (или, допустим, хороший) C&C-клон и добавили к нему еще одно измерение — дизайн техники. Фирма мелочно хвастается миллионами доступных комбинаций (кто бы посчитал количество комбинаций в МоО!), но дело не в цифрах. Главное — в результате этого игра фантастически выиграла. Да, теперь у нас больше свободы, больше стратегических ходов в запасе, и, что не менее важно, теперь мы командуем армией, которую "создали" своими руками, от начала и до конца. В этом был феномен МоО, и в War,Inc этот прием наверняка сработает еще раз. Да и в конце концов, я очень увлечен и хочу играть, какие еще нужны слова? Полная версия должна выйти не позднее июня, и, будьте уверены, мы еще обязательно вернемся к этой "быть может-игре-нашей-мечты"...

— Олег Хажинский





Пещерная антика

Jurassic War

Закройте глаза. По вашему телу растекается тепло, вы расслаблены, веки тяжелеют, вы спите... Вам 12 лет, вы страшный поклонник любого проявления real-time-стратегий и ваш любимый фильм — "Парк юрского периода". Сейчас я досчитаю до трех в обратном порядке и вы проснетесь, оставшись именно этим маленьким мальчиком. Три... два... один! Jurassic War**! Чувствуете, как счастье запитывает каждую клеточку вашего тела, разливаясь по сосудам и наполняя вас неземным блаженством, при одном упоминании этого названия? Что, неужели не чувствуете? Странно... Видимо, гипноз не удался. Ну да ладно.**





Речь, как вы, без сомнения, догадались, пойдет о новой игрушке от южнокорейской фирмы с нескромным названием TRIC (Tranquil Revolt in Computer). Честно говоря, не совсем понятно, почему эта демо-версия появилась именно сейчас, ведь пресловутая динозаврья тема уже не так популярна, как, скажем, два года назад (неправда ваша, дядя: свеженькое продолжение пресловутого фильма пресловутого режиссера бьет все кассовые рекорды. — **Ред.**). Хотя, скорее всего, разработчики просто затянули с производством... Кстати, косвенно это подтверждает и тот факт, что создана она не под Win'95, а под DOS. Но не суть.

Главное, что игра получается довольно-таки любопытной. В принципе, это знакомый до боли очередной перепев стратегической real-time-песни, но кое-что новаторское и необычное есть и здесь. Во-первых, главным игровым ресурсом почему-то является еда. Это достаточно странно, ибо всевозможные постройки возводятся отнюдь не из мяса и фруктов. И тем не менее. Добывается она самым естественным для каменного века способом — охотой. Объединившись в небольшую группу, собратья по племени начинают стрелять во всевозможных представителей местного животного мира. Главным образом в крыс, древних собак (игра-то корейская, не забыли?), саблезубых тигров и мамонтов. Чем крупнее убитое животное, тем больше мяса вы получите. Кстати, хищники появляются по ходу игры в огромных количествах, так что отбоя от них не будет. Разумеется, хорошенько поохотившись, люди могут построить несколько центров... по одомашниванию некоторых животных. Для нужд племени можно легко воспитать домашнего динозавра, мамонта или летающего гада-птеродактиля.

Но самой веселой особенностью игры является то, что любой персонаж в игре, будь то древний человек или не менее древняя птица, совершенно уникален и отличается от своих собратьев. Достигается это введением пяти параметров, характеризующих каждое существо: здоровье, нападение, защита, магия и скорость. Убийство приносит определенное количество дополнительных очков, которые вы можете распределить по вашему усмотрению. Если тренировать, скажем, только уровень здоровья и искусство атаки, то все полученные баллы будут равномерно распределяться только между этими двумя характеристиками. Словом, быстренько решайте, что вы будете развивать у ваших подопечных в первую очередь.





Одно печалит: люди в JW ничем не отличаются от животин. Что у одних 5 параметров, что у других. Как-то даже обидно за коллег по человечеству! А если учесть, что к середине игры животные и вовсе могут вытеснить своих хозяев, то... Конечно, они не наделены способностью возводить строения и пользоваться оружием (лук, стрелы, бумеранг), но, поверьте, во всем остальном фауна на передовых позициях.

Вы уже уяснили: остров, на котором разворачиваются все события игры, довольно плотно заселен. Вместе с вами на нем обитают еще 8 племен, каждое из которых обладает какими-либо особенностями. Одни сильны в магии, другие — во владении определенными видами оружия, третьи — жутко выносливы, и т.д. Кстати, ухлопав представителя враждебного племени, вы можете подобрать его оружие и одежду, если таковые на нем были, чтобы потом использовать их для собственных нужд. Надеюсь, цель игры ясна?!

Все люди и строения в JW восстанавливаются сами. По прошествии некоторого времени ваш смертельно израненный воин заново обретет силы и энергию безо всякой посторонней помощи. Странно, ведь по логике вещей от потери крови он должен был медленно умирать... Но оставим это на совести разработчиков. Как, впрочем, и игровой AI. Создается впечатление, что представители животного мира тупы до невообразимости. Но ведь это не так! Какой нормальный саблезубый тигр, завидев стадо мамонтов, сорвется с места и побежит в атаку? Это же абсурд! Оказывается, нет. Животины атакуют вас при любых обстоятельствах, стоит вам только приблизиться к ним. Чувство самосохранения отсутствует у них напрочь.

Но больше всего меня поразила некоторая сюжетная несуразность игры. Похоже, авторы во что бы то ни стало решили объять необъятное. Пример: на дворе каменный век, вокруг бегают динозавры и мамонты, а дикие племена возводят сооружения, скорее смахивающие на произведения античных мастеров, чем на рядовые пещеры. Кстати, из той же песни местная магия. Впрочем, с этим быстро свыкаешься...

В финале — несколько слов о графике и музыкальном оформлении. Первая особых нареканий не вызывает. Нельзя сказать, что она очень красива или изящна, но назвать ее топорной язык тоже не поворачивается. А вот с музыкой все куда хуже. Миссии сопровождаются чем-то не шибко внятным, закошенным под запилы а-ля Deep Purple, причем звучит это обычно в самый неподходящий момент. Звуковые эффекты, как таковые, в демо-версии практически отсутствуют.

Но именно это и вселяет определенную надежду. Ведь это всего лишь "дема". Представляете, что может быть в полной версии! Лично я убежден, что из этой игры легко может получиться весьма неплохой продукт. Конечно, на роль WarCraft-киллера JW не тянет, но в качестве недурственного развлечения для любителей г-на Спилберга сойдет за милую душу...

— Петр Давыдов





История мира на вашем столе

History of the World

"История мира". Чего можно ожидать от игры с таким названием? Чего-то большого, но светлого. Никак не меньше "Цивилизации". Тем более, автор обязывает — Avalon Hill. Представляете, с какой радостью и интересом мы бросились изучать демо-версию этой игры? Но радость была преждевременной: автор нижеследующей рецензии сейчас в клинике, в посттравматическом шоке. Во рту у него воронка для молока, а в глазах — печаль. Столкновение с игрой не прошло для него даром. А все отчего — от общей нашей темноты и необразованности. Кто мог знать, что History of the World **— популярнейшая в Северной Америке настольная стратегическая игра, под компьютерный вариант которой и угораздило попасть наших стратеговедов...**

History of the World

Игра, оказывается, настолько известна, что создатели не стали утруждать себя описанием правил, вырезав весь help и tutorial. Но кое-какие наметки, а также мощный аналитический ум и почти нечеловеческая интуиция, свойственные всем без исключения сотрудникам редакции, помогли разобраться, что к чему. И вот что получается.

Глобус мира

Первое, что предстоит узреть запустившему "Историю мира", — карта нашей планеты. Предупреждаю: если у вас плохо с географией, лучше сразу нажмите Alt-F4, а то будет еще хуже. Более или менее верно выглядят территории Среднего Востока и Азии, а вот Африка, обе Америки и "территория бывшего Советского Союза" больше напоминают рудиментарные отростки, зажатые в углы карты. Все правильно — таков, очевидно, был мир глазами древних путешественников. Древние путешественники тоже были людьми, а людям свойствен эгоизм. Так хочется верить, что ты живешь в центре мироздания! (На самом-то деле все знают, что центр мироздания находится на три сантиметра ниже пупка и называется дан-тянь.) Карта мира разбита на множество отдельных территорий, во многих из которых угадываются названия будущих государств, другие же, очевидно, навсегда ушли в забвение.



Откроем карты

В оригинальной настольной игре кроме антинаучной карты мира был набор игральных карт с территориями. В компьютерной — карты были благополучно заменены маленькими окнами. Перед началом игры каждому игроку достается по одной империи (всего их в полной версии будет 50). Не все империи одинаковы по силе, поэтому если предложенный выбор вас не устраивает, можно "перевести" карту с империей на другого игрока. Единственная тонкость в том, что если в следующем раунде вы выйдете победителем, то карту выбирать вам придется последним, так что, скорее всего, подсунут вам какой-нибудь Крыжополь.

Кстати, насчет раундов. В History of the World раунды гордо называются "эпохами". Всего в игре их будет семь, от 3000 года до нашей эры до времен Первой мировой. В пределах одной эпохи мы пытаемся максимально раздвинуть границы своей империи, при этом не забывая "задвинуть" границы не в меру разошедшихся конкурентов. Делается это благодаря нашей доблестной армии. Армий у нас столько, сколько силы у попавшейся нам империи. Если на желанной территории уже обосновался другой император, происходит сражение, исход которого решает кубик и нехитрые таблички, учитывающие такие параметры, как: атака-оборона, есть замок — нет замка, и так далее. Если наша империя постигла науку мореплавания (а это одно из начальных условий), то с помощью кораблика можно пересечь море или океан, захватив заморские или даже заокеанские территории.

К большому сожалению, и без того короткую (7 ходов всего!) игру в "деме" создатели обрезали до двух turn'ов, превратив ее в элементарный дебют. Поэтому вместо игры приходится заниматься теорией...

А в чем, собственно, дело?

Что является целью игры? Сами знаете — она, победа. Победа над остальными участниками, коих может быть до 8 человек или компьютерных оппонентов. Виктория, естественно, достанется тому полководцу, который набрал наибольшее количество очков. Тут мы подошли к самому непростому — системе набора очков. Каждая захваченная территория дает нам определенное количество баллов. Что интересно — их количество меняется от эпохи к эпохе. Например, средиземноморские земли, такие богатые вначале, к концу игры стремительно дешевеют, а вот европейские — наоборот. Это нужно учитывать при долгосрочных инвестициях в землевладения. Кроме того, некоторые территории отмечены специальной пиктограммой — обозначающей особенно богатые ресурсами районы. Захватив две таких территории, вы обеспечите себе солидную прибавку к счету и добрую защиту — местные жители построят вам замок. В общем, тонкостей немало, но ничего принципиально сложного здесь нет. Получается, что нужно как можно выгоднее расставить фишки с солдатиками на карте, и победа в кармане. Немного внимания, чуть-чуть везения. Через некоторое время начинаешь задаваться вопросом: и что здесь такого?

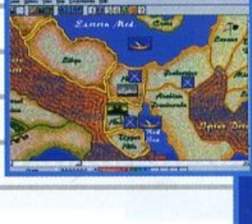
Еще раз откроем карты

Секрет прост. Все дело в волшебных пузырьках. Точнее, в картах. Кроме карт с империями, авторы игры придумали целую кучу карт-"событий". Какая-то их часть раздается по игрокам — и вот, пожалуйста, казалось бы, скучная и простая игра моментально взрывается, превращаясь в увлекательную и разнообразную. Какие события? Совершенно любые. Здесь и карты с лидерами, дающими вам преимущество в бою или при захвате конкретных территорий. Целый ряд всяческих стихийных бедствий, насылаемых вами на головы соперников. Разнообразные социальные бонусы и усовершенствования, революции, нашествия дикарей и так далее. Всего я насчитал около 70 карт. Некоторые карты можно выкладывать только перед своим ходом, другие же исключительно во время хода. Часть карт "работает" только в некоторых эпохах. Конечно, теперь понятно, почему электронные соперники все время обходили меня!

Итак

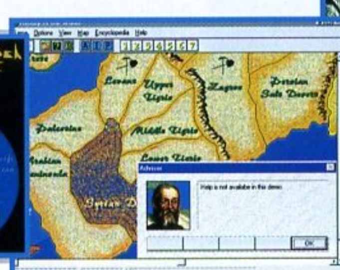
Не пытайтесь искать следы глобальной стратегии в History of the World. Там нет никаких следов. Все в этой игрушке "дышит" ее настольным прошлым. А такие игры обладают своим, замечательным ароматом. С одной стороны, правила их достаточно просты, чтобы дети от 8 до 88 без помощи программируемого калькулятора смогли рассчитать, кто есть who. Но при этом взрослые дяденьки, которым платят деньги за то, что они придумывают интересные настольные игры, чаще всего их честно отрабатывают и создают очень четкую и сбалансированную игровую систему, нисколько не теряющую при переносе на компьютер (вспомните M:tG). Более того, не то что не теряет, а наоборот! По заверениям создателей, полная версия будет чуть ли не исторической мультимедиа-энциклопедией. С тоннами видеовставок к любому событию, с музыкальными CD-треками для каждой эпохи и, разумеется, с чрезвычайно сильным и никогда не обманывающим AI. Скорее всего, сейчас, когда вы читаете эти строки, мировые чемпионаты по History of the World по e-mail уже вовсю бушуют, может, сыграем?

— Олег Хажинский











DOKA

т. 536-4020
536-4652
ф. 536-5887



LM PRO



Ралли



Вьюга в пустыне



Total Control



Pinball



Противостояние



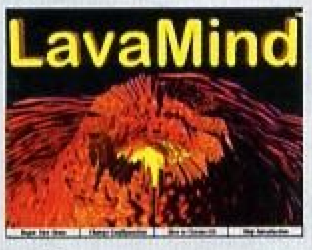
Pike



Рыбалка

103482, г. Москва, Зеленоград, корп. 360
E-mail: doka@doka.ru
Служба технической поддержки
Телефон: (095) 536-0964

Рай для спекулянта

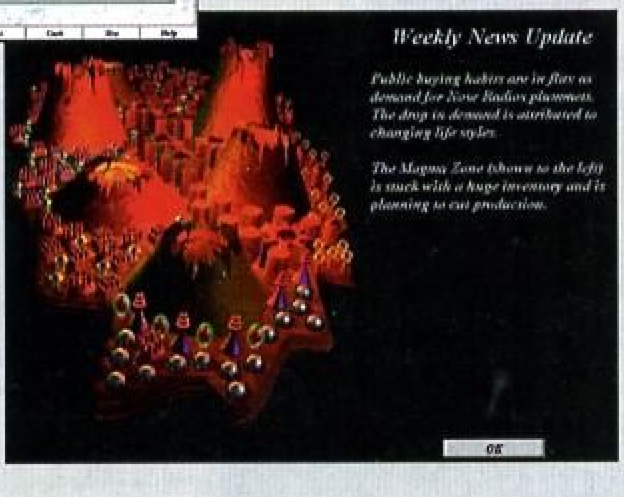


*Все мы знаем, что такое "Капитализм". Это общественно-политический строй, а по совместительству — самый знаменитый экономический симулятор для PC. Но вот что такое "Запитализм", знают только в фирме LavaMind, прославившейся в свое время экономической стратегией в космических просторах под названием Gazilionare. Знают, похоже, не понаслышке, потому что недавно выпустили **Zapitalism Deluxe**, который, по уверениям разработчиков, еще прекраснее, чем просто Zapitalism. Разумеется, мы не могли пройти мимо и оставить эту тайну нераскрытой. Поэтому мы снарядили Петра Давыдова, .EXE-эксперта по играм, в которых надо зарабатывать деньги, в экспедицию с единственным заданием: выяснить, что скрывается за непонятным словом "Запитализм". Через пару недель почерневший от южного солнца Петр вернулся и поведал нам следующее...*

Место действия

Действие игры разворачивается в Запиталии, стране, расположившейся на одноименном острове, входящем в архипелаг Мермадан. Да, именно архипелаг, поскольку кроме Запиталии вы найдете там множество других островов со своей неповторимой историей и культурным наследием. Но вернемся к нашему государству. Его правительница королева Кеши Кеши Гому впервые за тысячи лет открыла остров для торговли с внешним миром. Сами понимаете, было бы грехом не заработать пару-другую зиллионов заблов и навсегда вырваться из нищеты. Кстати, забл — это запитальская валюта. По результатам последних торгов на ЗМВБ, за один российский рубль здесь дают 5768 заблов. Не удивляйтесь такой пропорции, Запиталия — отсталое государство. Будучи тысячелетиями отрезанной от внешнего мира, она просто не могла развиваться. Но зато теперь... с падением железного занавеса!.. Плохо лишь одно: предприимчивость проснулась не только в вас, другие запитальцы в борьбе за безбедное существование глотку готовы перегрызть. Друг другу. И вам, разумеется.





Роль

Игра начинается с выбора бизнесмена, в роль которого вам придется вжиться. У каждой из предложенных кандидатур есть свои определенные достоинства. Так, Тиби пользуется на острове доброй славой, и, следовательно, народ только и мечтает, чтобы отнести к ней свои денежки. Спинникер — мастер рекламы, который, вложив минимум, сумеет получить максимальный эффект. Гримион знаменита тем, что посредством черной магии может насылать на конкурентов порчу (именно по этой причине местный люд ее и опасается, отказываясь вставать к ней в очередь).

Купи-продай

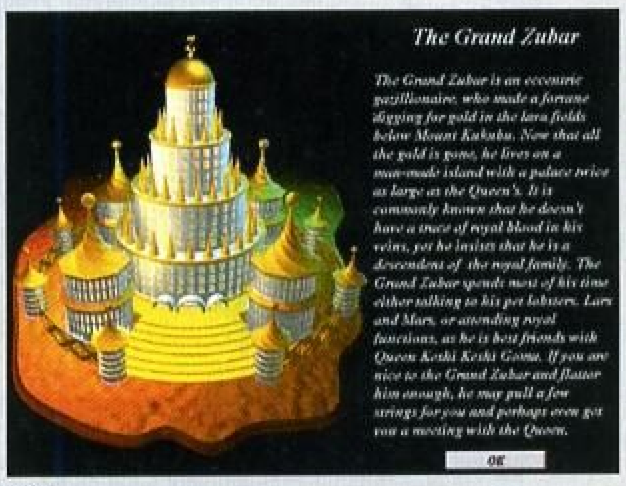
С чего же начинается наша деятельность на благо собственного процветания? Естественно, со спекуляции. Подешевле купить, подороже продать — вот основная философия новоиспеченных запиталистических дельцов. Совершить выгодную покупку можно прямо в порту, где вам сообщат точную стоимость предлагаемых товаров, а также приблизительную прибыль, которую может принести сделка. Игра начинается, когда в вашем распоряжении находится лишь небольшой склад на 100 тонн товаров. Кто, кто первым отважится воспользоваться услугой хранения! Самые низкие цены! Самое заботливое хранение!.. Да, здесь же можно установить цены, по которым вы собираетесь все это продавать.

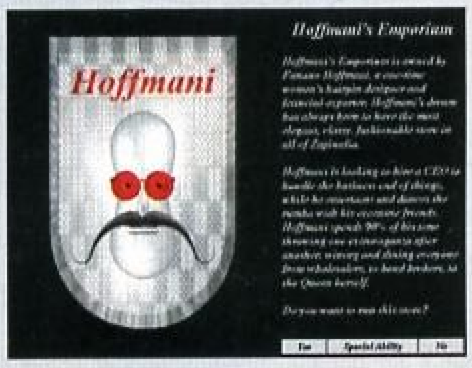
С самого начала надобно также определиться с зарплатой, выплачиваемой рабочим. Соображение такое: низкое жалованье — падение морали персонала — угроза забастовки. А раз народ забастовал — будьте любезны, резко повысить зарплату! Словом, даже и не думайте экономить на своих людях, главное для вас — счастье подчиненных. Ну, или хотя бы удовлетворенность...

Туго с деньгами — в любой момент можно пойти в банк и получить кредит под соответствующие проценты. Одно плохо — сумма ссуды не может превышать 200 тысяч заблов. Для растущего запиталиста маловато будет.

Популярность

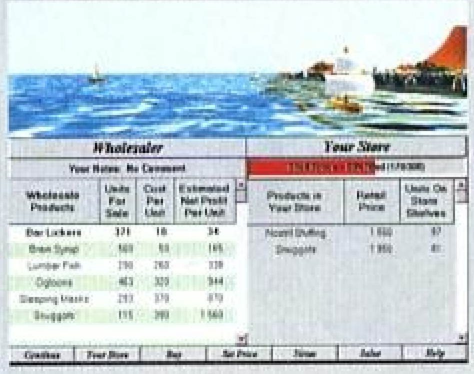
Одна из важнейших частей игры — рекламная деятельность. Чем большую сумму вы потратите на рекламу, тем лучше будут "улетать" со склада товары. Но выше головы не прыгнуть: если ваша фирма уже набрала достаточный уровень популярности, никакие вливания в рекламу не помогут поднять его еще выше. Популярность определяется множеством параметров. Во-первых, уровнем цен в ваших магазинах. Это естественно — чем ниже цены, тем больше покупателей. Во-вторых, на популярность влияет мораль ваших сотрудников. Если они

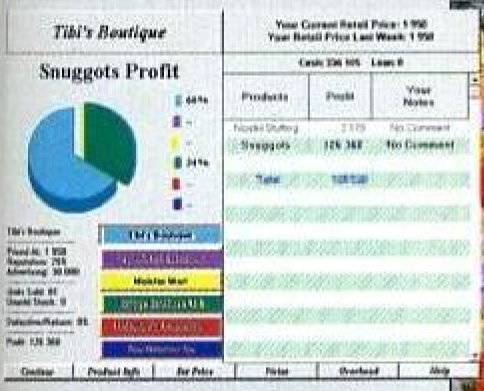




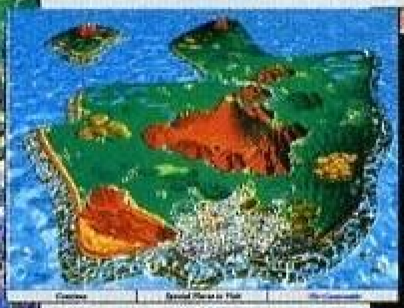
счастливы, то блаженны и клиенты, ибо кому захочется заглядывать в магазин, где сидит озлобленный продавец?

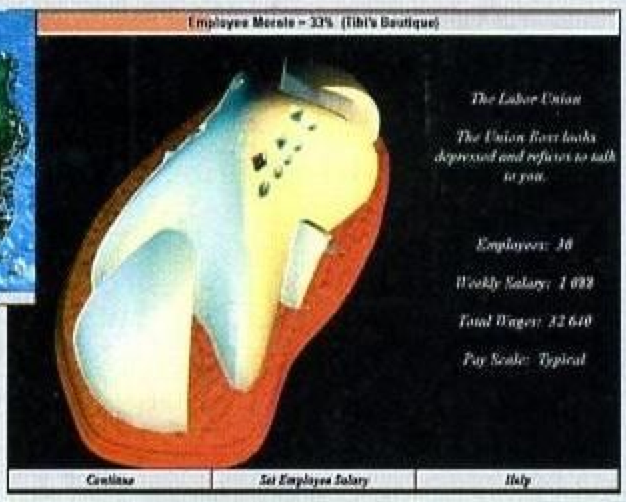
Кроме того, в Zapitalism'е можно тратить определенные суммы "на поддержание" собственных магазинов и "подпитку" общественного мнения о них. Отдельной строкой идут расходы на создание имиджа магазина. Именно имидж в конечном итоге и определяет, насколько довольны будут покупатели, уходя с покупкой домой. Согласитесь, что побывать в красивом, элегантном магазине — одно наслаждение, здесь даже деньги тратишь с легкостью. Наконец, очень важно техническое обслуживание помещения и аппаратуры, на что также нужно направить часть прибыли. И последнее. Немалые суммы уйдут на "общественный сервис" — гарантийное обслуживание и











доставку товаров по всей Запитании.

Аукционы

Да, забыл сказать, что очень скоро в вашем магазинчике станет весьма тесно: 100 тонн, казавшихся поначалу необъятным объемом, просто перестанет хватать. Спокойно! Каждые несколько недель королева Запитании проводит аукционы по продаже прав на строительство новых магазинов. Каждый из играющих делает свои ставки, и тот, кто предложит максимальную сумму, получает заветное право на экспансию. Впрочем, создается впечатление, что компьютер в этом вопросе... жульничает. Скажем, если предложить 50000 заблов, то любой из ваших оппонентов может выиграть у вас с разницей в каких-то 15 тысяч, если же перестраховаться и предложить, к примеру, 200 тысяч, то... этого все равно окажется слишком мало. В общем, люди, будьте бдительны, здесь “мухлюют”!

Тяжелым ярмом на шею любого честного коммерсанта ложатся налоги. Каждые 10 недель королева Запитании нагло снимает с вашего счета 20% от прибыли, и никто с этим ничего не может поделать! Обидно, но надо платить. Жаль только, что не предусмотрены всевозможные пути ухода от этой жестокой повинности (вроде перевода денег на иностранный счет — под фиктивные договоры, ведение двойной бухгалтерии и т.д.).

Как и в любой достойной экономической игре, в Zapitalism’е можно вкладывать деньги в акции. Преимущественно в свои! Так что если дела у вас пойдут в гору, вы получите дополнительные прибыли, продав часть своих ценных бумаг.

Путешествия и события

Немалое разнообразие вносят в Zapitalism многочисленные игровые события. Так, вы вольны снарядить экспедицию на один из островов архипелага. Конечно, это обойдется в копеечку, но и прибыль такая поездка в случае удачного исхода принесет колоссальную. Каждое путешествие может привнести в игру что-то новое и неожиданное. К примеру, предложение от казино острова сыграть в рулетку или договор с владельцами фабрик по производству мыла о снижении его качества. А как вам нравится возможность найти бесценный артефакт и продать его за баснословную цену либо сорвать аленький цветочек и съесть его, сильно увеличив тем самым собственный IQ? Да, все это и многое другое вполне реально. Ведь островов в архипелаге что-то около полутора десятков, и каждый из них дает вам шанс совершить какое-нибудь маленькое открытие. Кстати, подобных сюрпризов в игре около сотни, и можно почти наверняка утверждать, что за одну игру всех их просто не встретить.

К событиям (кроме путешествий и изучения островов, а также забастовок) относятся и многочисленные неприятности, могущие свалиться на вашу голову. По всевозможным поводам вам запросто могут пригрозить судом, если вы не заплатите некоторую сумму денег. А могут ведь и посадить! Да-да, тюрьмы в Запитании работают прекрасно. К примеру, ваше согласие купить “левое” разрешение на застройку, минуя аукцион, вполне вероятно, заставит вас любоваться пейзажами родины через решетчатое окно. Но это еще не самое страшное! Что, если к вам вдруг явится семья эмигрантов и попросит миллион заблов на обустройство в новой стране, а у вас таких денег не окажется? Верно, вам будет жалко бедолаг всю оставшуюся жизнь, а в народе ко всему прочему пойдет молва о вашей жестокости и жадности.

Иногда вам будет предоставляться возможность получить эксклюзивные права на импорт того или иного товара. В том случае, если в Запитании с этим товарцем дефицит, располагая такими сказочными правами, вы можете получить не менее сказочные прибыли!



Страховка

Как известно, при любых обстоятельствах полную гарантию может дать только страховой полис. Этот институт есть и в Запитании. Достаточно лишь заплатить некоторую сумму денег, и ваш сон на какое-то время станет глубоким и спокойным. Страховая компания сторицей оплатит вам все непредвиденные расходы. Естественно, пропорционально той сумме, которую вы потратили на страховку.

Отличия ZDeluxe от Zapitalism

Теперь, когда Deluxe, Gold и прочие Special Edition’ы штампуются пачками, очень приятно осознавать, что порой редакции игр выглядят почти как новые игры. И примером тому — Zapitalism Deluxe, обретший кардинально улучшенную графику, массу мультвставок, новую музыку и звуковые эффекты. Приятно также было увидеть и множество новых событий, о которых прежде приходилось только мечтать. Но главное — AI. Многие в свое время критиковали Zapitalism именно за слабость “искусственного интеллекта”. Ныне же AI безупречен!

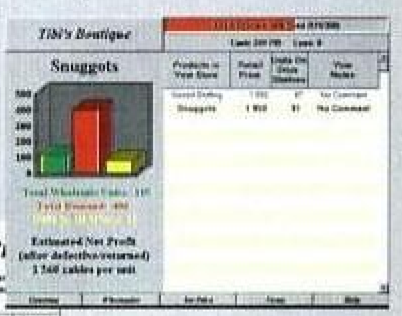
Итак...

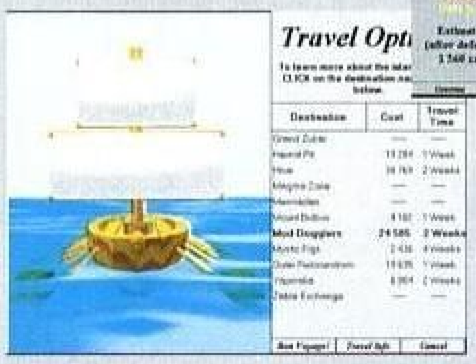
Прежде всего стоит определиться, что же это такое — Zapitalism. Если вы всерьез играете в игры, подобные Capitalism’у, это творение не вызовет у вас ничего, кроме улыбки. Именно. В игре нельзя производить собственные товары, а все операции настолько упрощены, что будут понятны даже ребенку. Хотя, постойте, может быть, именно в этом и суть успеха Zapitalism’а?! Конечно, ведь он позиционировался как “детская экономическая стратегия”! Неужели 8-летний ребенок станет играть в Capitalism? Разумеется, нет. А вот в простенькую и незатейливую игрушку, которая привьет любовь к продуктам этого жанра и даст представление об элементарных экономических понятиях, — запросто.

И такой игрой может стать Zapitalism Deluxe.

— Петр Давыдов

Системные требования: 486DX4/100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95





Zapitalism Deluxe

★ Lava Mind

70% ГРАФИКА

60% ЗВУК

40% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Широка страна моя родная

Я не знаю другой такой игры, где так вольно дышалось бы человеку. Дэвид Тиелен, все сотрудники его компании **WindWard Studios** на самом деле — свои, наши, русские люди. Я знаю это наверняка. Иначе откуда у зацикленных на карьере американцев взялась бы эта тяга к гигантским просторам, бескрайним лесам и полям, к этим монстрообразным перерабатывающим заводам, которые строятся прямо посредине этих лесов и полей? Откуда эта яростная борьба непонятно с кем непонятно за что? Вечная неразбериха и нехватка то одного, то другого? Бессмысленная толчея и путаница на дорогах? Ошибки в программе и дикое торможение? Ответ очевиден. **Enemy Nations** — русская народная игра, а посему вдвойне приятно, что она наконец пересекла океан и вернулась домой, в Россию.

Впрочем, шутки в сторону. Конечно, Enemy Nations не идеальна (покажите мне идеальную игру), у нее есть свои недостатки, о которых мы еще поговорим, и все же, все же... Стратегических игр такого уровня у нас не появлялось довольно давно, и, судя по откликам, игрушка эта имеет все шансы поселиться на наших жестких дисках всерьез и надолго.

Для тех, кто только что вернулся из дальнего плавания, напоминаю: с одной стороны, EN продолжает славную линию экономических симуляторов вроде SimCity или Transport Tycoon, а с другой — является преемником не менее славных традиций стратегий в реальном времени C&C и WarCraft. Готовилась эта адская смесь очень долго, на пути своем прошла через огонь, воду и медные трубы, но, справившись со всеми испытаниями, добралась до нас. Давайте дегустировать.





Сюжет

Сюжет игры явно притянут за уши и смотрится очень ненатурально. Богатая ресурсами планета, последняя надежда человечества, вдруг оказывается последней надеждой не только человечества, а еще и всех остальных разумных рас в Галактике. Рас в Галактике оказалось немало, и все они претендуют на владение новым миром. Сюрреализм ситуации обостряется еще и тем, что представители конкурирующих цивилизаций, вместо того чтобы обрушиться на планету всеми доступными силами, решают устроить что-то вроде честного поединка и высаживают на спорное небесное тело только по одному кораблю колонистов с запасом всего необходимого на первое время. Цель игры — развить колонию и ЛЮБЫМ способом добиться полного контроля над планетой. Давайте простим создателям эти натяжки, уверен, они исходили исключительно из благих побуждений, не желая усложнять жизнь игроку. Вот мы, вот они, вот планета. Уничтожь всех — и ты победил. В сущности, это цель всех военных стратегических игр, просто иногда она стыдливо скрывается под маской высоких идеалов и красивых слов.

А дальше?

Никаких миссий, сценариев или кампаний. Каждый раз мы играем в полноценную "свободную" игру со случайно подобранными оппонентами на случайным образом сгенерированной карте. Выбрав один из четырех уровней сложности (от Easy до Impossible), количество соперников (до 8 управляемых AI рас), размер карты и начальный уровень развития, остается лишь определиться с собственным происхождением. Среди доступных цивилизаций, на первый взгляд, чем-то знакомы только Human, но если покопаться в списке повнимательнее, сразу становятся заметны некоторые аналогии с расами в MoO. Trisekan'цы отличаются повышенным трудолюбием, Kintaro плодятся с сумасшедшей скоростью, Kartugan'цы исключительные ученые, и т.д. К сожалению, в отличие от MoO 2, здесь мы не можем самостоятельно создать собственную расу, так что придется выбирать из 12 предложенных. Набор достоинств и недостатков у половины из них абсолютно не сбалансирован, потому реальный выбор еще меньше.

Новичкам в Enemy Nations рекомендую сначала посетить "учебную площадку". Это набор связанных друг с другом учебных заданий, в ходе которых игрок, он же обучаемый, шаг за шагом постигает нелегкую профессию управленца и боевого генерала одновременно. Но мы с вами, выжженные изнутри стратеги (которые, к тому же, уже поиграли в демо-версию EN), не будем просиживать штаны за



школьной партой, а ринемся сразу в бой.

Стране нужен УГОЛЬ!

Да. Уголь. Стране. А еще ей нужен лес, железная руда, нефть, бензин, сталь, электричество, еда и, что чуть менее очевидно, ксилитиум. Небольшие запасы всего этого добра хранятся на нашем корабле, но надолго их не хватит, поэтому, чтобы выжить, мы должны научиться добывать все это на месте.

Независимо от того, какой размер карты вы выбрали, зона для высадки корабля будет ограничена сравнительно небольшой территорией. Не торопитесь приземляться, где попало. Сперва внимательно осмотрите пейзаж в поисках первичных ископаемых — леса, нефти, железной руды и угля. Корабль по возможности следует расположить так, чтобы все было "под боком".

Кроме корабля, нескольких грузовиков, кранов и небольшого гарнизона для охраны (его размер зависит от того, какой уровень развития вы выбрали перед стартом), у



вас нет НИЧЕГО. Единственное, что служит утешением, так это то, что все соперники находятся точно в таком же положении. Время пошло. Победитель будет только один.

Строительством, а также ремонтом у нас занимаются краны. Список доступных для постройки зданий пока невелик, в основном это добывающие и перерабатывающие предприятия. Второй по важности техникой в игре являются грузовики. Для того чтобы что-то построить, одного крана недостаточно, следует еще и доставить все необходимое к месту строительства. Как раз перевозками грузов между предприятиями в колонии и занимаются грузовики. Мы можем назначить каждому автопоезду маршрут движения, как, например, в Transport Tycoon, но пока, во избежание путаницы, лучше предоставить грузовику свободу действий, нажав кнопочку "Auto".

Великая стройка

Речь о том, чтобы сразу приступать к боевым действиям, пока не идет, тем более что мы даже не "умеем" строить ни танков, ни укреплений. Значит, первым делом надо создать мощную индустриальную базу для дальнейших военных операций. Не забывайте, что игра идет в реальном времени, и пока вы размышляете о трудностях управления колонией, соперники уже вовсю застраиваются. Так что за дело!

Пары ферм на равнинных участках пока хватит, чтобы прокормить колонистов. Затем следует заняться добычей нефти. Нефть — очень важный ресурс в игре, и его нехватка может здорово замедлить развитие всей колонии. Во-первых, из нефти в Refinery делают бензин, без которого все транспортные средства, как гражданские, так и военные, начнут двигаться ужасно медленно (очевидно, их будут толкать водители). Во-вторых, нефть используется как расходный материал для постройки дорог. Дороги — это кровеносная система вашей колонии. По дорогам грузовики и краны перемещаются значительно быстрее, а значит, и колония будет расти проворней. В местах с особенно интенсивным движением я бы рекомендовал прокладывать 2- и 3-полосные магистрали, а если вы решили затеять строительство в удаленном лесистом или горном участке, то желательно сначала проложить туда шоссе для грузовиков, перевозящих стройматериалы, — затраты сторицей окупятся при постройке и эксплуатации сооружения.

Разобравшись с нефтью, вы уберегли себя от транспортного кризиса, и теперь можно приступать к добыче остальных ресурсов. На самом деле, стране нужен не столько уголь, сколько сталь. Одного угольного месторождения вполне хватает, чтобы обеспечить и электростанцию, и плавильный цех, а вот железной руды (второй составляющей для производства стали) вечно недостает. Залежи полезных ископаемых и запасы леса в Enemy Nations со временем истощаются и, более того, как и в реальной жизни, имеют различную концентрацию. Поэтому при поиске наилучшего расположения лесопилки, шахты или буровой, обратите внимание на два числа в левом нижнем углу экрана. Первое — общее количество единиц ресурса, которое можно будет здесь "добыть", а второе — концентрация ресурса в этом районе. Понятно, что месторождение (20000, 6), хотя и очень крупное, будет приносить вам в час по чайной ложке, и вы только зря потратите время водителя грузовика.



Для каждого добываемого ресурса, кроме леса, в игре существует свой перерабатывающий завод. На первых порах рекомендую располагать эти заводы рядом с местом добычи, это здорово ускорит развитие. Невостребованные ресурсы хранятся на территории шахт, буровых и заводов, но можно складировать их на корабле или в специально отведенном складе, так, чтобы грузовикам было удобнее забирать их для





нужд строительства.

Успокоиться и перевести дух можно только тогда, когда колония полностью перешла на "подножный корм" и приобрела экономическую независимость. Люди должны быть сыты, довольны и расти числом, стали и леса должно быть в избытке, энергии — достаточно, чтобы с запасом "запитать" все здания в колонии, а фраза "You are out of gas" должна расцениваться только как первоапрельская шутка. Если при этом у стен вашей колонии еще не выстроилась гигантская армия конкурентов, то, значит, у вас есть шанс и пора приступать ко второй фазе — подготовке к войне.



Ученые

Как я уже говорил, начальный уровень технического развития позволяет нам строить и производить только базовый набор строений и техники. Мы даже не можем как следует защитить себя, в нашем распоряжении лишь тренировочные лагеря, в которых свободные от работы колонисты переквалифицируются в пехотинцев.

Поэтому сразу же, как только колония мало-мальски встанет на ноги, следует строить научный центр, и, может быть, даже не один. Несколько центров позволят ускорить процесс научного постижения и в итоге помогут выиграть время, столь необходимое в борьбе с конкурентами. Научное дерево в Enemy Nations большое, но несколько "кривоватое". Всего я насчитал порядка 50 тем для изучения, каждая из которых открывает способ строительства новых зданий, новых видов техники или улучшает характеристики уже существующих. А кривоватое оно потому, что для понимания возможностей той или иной темы, ее нужно сначала разработать. Более того, некоторые позиции недоступны, пока мы не изучим какой-то определенный набор тем, а какой — опять приходится выяснять экспериментальным путем. Для опытных игроков, которые уже выучили все доступные изобретения, это не проблема, но вот для новичков... Возможно, в следующем номере, в рубрике "Впрок", мы опубликуем подробные таблицы с деревом изобретений.



На земле, в небесах и на море

К сожалению, второй пункт из заголовка придется выкинуть — в небесах нам повоевать не случится. А жаль, какая война без воздушной поддержки? Выбор боевой техники, на мой взгляд, не блещет разнообразием. Около пятнадцати типов отрядов, включая танки, артиллерию, ракетные силы и пехоту, готовы отстаивать наши интересы на суше и еще штук пять плавучих — на море. Заниматься дизайном техники нам не разрешено, но если учесть, что исследования в некоторых научных областях позволяют улучшить отдельные характеристики нашей техники, например, меткость или скорость, то все оказывается не так уж и скучно. Из интересных конструкций можно отметить Infantry Carrier — эта штука служит для транспортировки отрядов пехоты.

Если сравнение экономической части игры с Transport Tycoon кажется вполне корректным, то проведение аналогий между C&C и Enemy Nation вызывают у меня сомнение. В C&C (будем этим словом обозначать целый класс игр) мы имеем динамичный, стремительный бой, один-два ресурса, десяток-другой близко расположенных зданий и вполне четко очерченные цели. Enemy Nations выглядит (и ощущается) совершенно по-другому. База раскинута на огромной дистанции, и уничтожение одной лесопилки вовсе не лишит вас дров. Здесь все сложнее, больше и медленнее... Кстати, именно в этой "нетороПливости", мне кажется, и состоит причина различий. Техника передвигается по территории вяло, не всегда слушается команд, путается в группах и вообще ведет себя как-то не по-военному. Такого рода поведение совершенно недопустимо в классических C&C-клонах, где все должно быть ясно и четко, но такой игре, как Eneny Nations, вполне простительно.

Еще одна вещь, которая вносит определенную специфику в боевые действия, это чудовищный "туман войны". Отряд пехоты в лесу не видит дальше своего носа, и прочая техника тоже не отличается особенной дальнозоркостью. В трех клетках от базы может располагаться огромный город противника, но для вас он будет выглядеть как бескрайний лесной массив. Никем не замеченный вражеский отряд может пробраться в расположение колонии и начать громить одно здание за другим, а вы даже не увидите, где это конкретно происходит! Вся эта неразбериха, конечно, раздражает. Поэтому, чтобы сберечь свои нервные клетки, рекомендую расставить вдоль дорог разведчиков (Outrider) и постоянно патрулировать границы своего поселения в поисках непрошеных гостей.

Модель боя в Enemy Nations "навороченa" под стать всему остальному. Поврежденная гаубица будет стрелять не так метко, как новая, а скорость продвижения техники существенно зависит от покрытия. Группы юнитов можно объединять в подразделения и указывать им маршрут патрулирования. Плюс все тот же густой "туман". С его помощью, и с помощью рельефа (а если вы не знаете, в Enemy Nations реализован реалистичный, полностью трехмерный рельеф), противнику можно преподносить замечательные сюрпризы. Но чаще всего, к сожалению, сюрпризы будут ожидать вас.



Внутри

Предмет особой гордости разработчиков Enemy Nations — реализация искусственного интеллекта. В игре применен бескомпромиссный алгоритм, требующий немало вычислительных ресурсов. Представьте мое удивление, когда игра сообщила мне, что производительность компьютера позволяет без дополнительного "торможения" поддерживать только четырех из восьми доступных соперников! (Для справки: игра была запущена на P166/40Мб.) Подобные требования отнюдь не завышены — на уровне Impossible выиграть действительно практически невозможно, и при этом никакого мухлевания! Если вы сомневаетесь в моих умственных способностях, послушайте, что говорят другие: весь мир сходится на том, что в Enemy Nations AI реализован на высочайшем уровне.

Если несносный AI выигрывает у вас партию за партией, самое время выбрать пару-тройку приятелей, из тех что попроще, и отыграться на них за ущемленное самолюбие. Enemy Nations имеет весь спектр сетевой поддержки, в том числе такую оригинальную вещь, как игра через "Интернет" без ограничения количества участников. Достаточно лишь соединиться с сервером WindWard и вступить в игру. Более того, начать можно и одному с компьютерными оппонентами, а присоединившиеся позже игроки попросту заменят AI на капитанском мостике.

Снаружи

Предмет особой гордости номер 2 — графика. Хотя мне кажется, что гордиться здесь особенно нечем. Да, здания нарисованы идеально и картинки из игры смотрятся, как конфетки. Да, поддерживается 15- и 16-битный цвет, любые графические разрешения, и т.д. Но к чему все эти роскошества, когда даже в разрешении 800x600 при 256-ти цветах на Matrox Millennium скроллинг работает недостаточно быстро? Авторы попытались создать интеллектуальный интерфейс, который самостоятельно анализирует ваше аппаратное и программное обеспечение и выносит рекомендации — поставьте это, уберите то. Но все равно крен в сторону PPro 200 остается слишком заметен.

Второй момент. Оторвитесь от красочных картинок и запустите игру. Рисовал и анимировал технику явно не тот человек, который занимался зданиями. Кособокие и скачкообразные движения, всяческие коленца и па, которые выделывают ваши грузовики и танки на экране, совершенно не гармонируют с общим видеорядом. Попытки замаскировать приевшийся всем Windows-интерфейс тоже не увенчались успехом. Из-за аляповатых меню и диалогов порой вылезают системные диалоги и шрифты родной операционной системы.

И прибавьте ко всему этому общую медлительность. Чем больше у вас строений и техники, тем медленнее идет игра. И ладно бы, если б речь шла о "походовке", но ведь это игра в реальном времени, более того, это продолжатель "традиций" C&C! Какой уж там продолжатель, если я не могу мышкой попасть в грузовичок — порой frame rate падает буквально до единиц кадров в секунду!

И чтобы полностью испортить вам впечатление, поговорим о звуковом оформлении. Кажется, что озвучиванием всех сообщений в игре занимались жена и дочь автора игры. Причем дочери лучше для начала посетить логопеда, а жене — курсы дикторского чтения. Простите мне мою несдержанность, но на второй день игры их вопли здорово приедаются.





So...

Вот такая игра. Вся из себя неоднозначная и многогранная. Широчайший размах и слабоватая реализация. Исключительная, но очень медленная графика. Мощный AI и куча багов (не забудьте, кстати, скачать из "Интернета" последний patch). Делали игру талантливые и богатые идеями люди, но выглядит она кустарно. То ли денег не хватило, то ли времени, то ли умения. Жалко еще, что создатели так упростили сюжет, предельно "обнажив" цели и задачи. Все-таки в игре должна быть какая-то тайна, какая-то драма. Но при всем том, если бы игра не стоила вашего внимания, мы не стали бы столько писать о ней. Вокруг полно кустарно сделанных, но с претензиями поделок, срок жизни которых исчисляется днями. Enemy Nations — не из их числа. Пусть сыровато, пусть тормозит, но зато это настоящая игра, играть в которую ИНТЕРЕСНО. А это важнее всего.

— Олег Хажинский

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16 Мбайт), SVGA, Windows 3.1 с Win32s/Windows 95

Enemy Nations

★ **WindWard Studios**

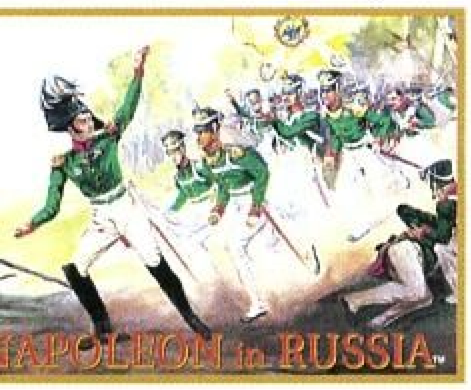
90% ГРАФИКА
40% ЗВУК
50% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%



Бородинская панорама



*Окидывая взглядом путь, пройденный стратегическим отделом с начала года, мы вдруг с некоторым удивлением обнаружили, что совершенно игнорируем самый что ни на есть "стратегический" жанр компьютерных игр — wargame. Конечно, этому есть свои причины. Просыпающиеся после зимней спячки производители больше озабочены восполнением баланса витаминов в собственном организме, поэтому игры у них в последнее время выходят бледные и немощные. Побродив немного по "Интернету" и попугав юзеров своим антисоциальным видом, они благополучно почивают в бозе. Ворчим, скоро лето, и ситуация грозит измениться. А для затравки давайте поговорим о двух свежих военных симуляторах от фирмы TalonSoft. Сотрудники этой компании, похоже, зимой питаются сушеными фруктами, потому что независимо от времени года с завидным постоянством выдают на гора все новые и новые wargame. Игры эти имеют интересную особенность — все они (без изъятий) выглядят абсолютно одинаково и при этом (к сожалению) не слишком роскошно. Но настоящего поклонника wargame это не должно смущать. За внешним повторением и простотой скрывается упорная работа создателей по исторической реконструкции знаменитейших мировых баталий. Преодолев некоторый крен в сторону американской истории, начнем с близкого и родного — Бородинской битвы. Речь об игре **Battleground 6: Napoleon in Russia**.*

Скажи-ка, дядя, ведь недаром?..

Сложный вопрос. Ни современники тех событий, ни тем более историки нашего времени, не могут прийти к единому мнению — кто победил тогда, в сентябре 1812 года. От Кутузова, героя Турецкой кампании, который сменил "не русского" Барклая де Толли на месте "народного полководца", ждали чуда. Кутузов не был волшебником. Он понимал, что генеральное сражение под Москвой может привести к печальным последствиям для нашей армии. Он не хотел этой битвы. Разум подсказывал ему, что Москву выгоднее сдать без боя, но сердце, его и сердце каждого русского человека, не могло допустить такого кощунства. Бой был дан. По "очкам" победил Наполеон. Потери его армии были меньше, русские в итоге отступили, Москва пала. Но, как это часто бывает, не все у нас можно измерить цифрами и рассчитать по формулам. Русская армия во главе с Кутузовым одержала более важную тогда психологическую победу. Бородинское сражение стало тем самым камнем, на котором споткнулся французский гений. Это было начало конца.









Так было. Сегодня, на наших мониторах все события тех нескольких дней повторяются вновь. Пусть вас не смущает несколько претенциозное название очередной серии Battleground 6: Napoleon in Russia. Речь пойдет только о сражении при Бородино и событиях вокруг него. Багратион и Раевский, Мюрат и Ней опять сойдутся в смертельной схватке, и кто знает, как обернутся события на этот раз. Перипетии сентября 1812 года создатели вместили в 21 сценарий, и среди "исторических" миссий встречаются множество экспериментальных "А что, если?", которые дают нам возможность немного поиграть с историей и, быть может, заметить то, что упустили в свое время Наполеон и Кутузов.

Все Battleground'ы — это классические походовые "хексообразные" wargame. Здесь нельзя ни располагать свои силы перед боем, ни покупать новых кавалеристов, ни строить тренировочные центры. Конек всей серии — абсолютная историческая достоверность. Цифры участников сражений выверены с точностью до человека. Вся организационная структура русской и французской армий до последней бригады соответствует исторической действительности. Форма и вооружение солдат тех лет, имена маломальски проявивших себя военачальников — все это восстановлено с маниакальной точностью. Стоит лишь взглянуть на список литературы, использовавшейся при разработке игры, как невольно проникаешься уважением к создателям — похоже, в их команде больше историков, чем программистов.

Да, были люди в наше время...

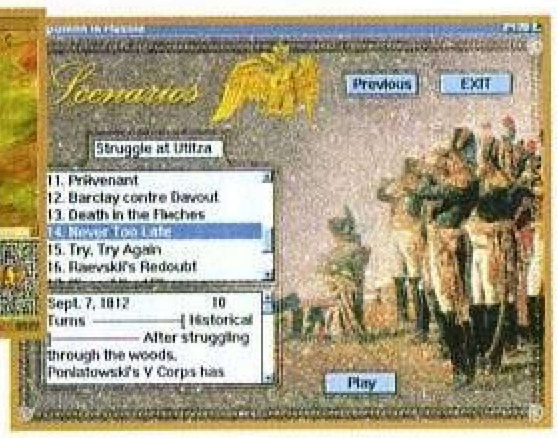
Каждое подразделение в игре характеризуется несколькими параметрами. Перечислим их. Сила (S). Если сила упала до нуля, отряд считается разбитым и пропадает с поля боя. Дальнобойность (RG) — расстояние в "хексах", на которое отряд может стрелять. На дальнобойность сильно влияют рельеф местности и построение армии. Солдаты не будут стрелять в спины своих товарищей. Запас ходов (MV) — это не просто количество "хексов", которые отряд способен преодолеть в фазе движения. На скорость перемещения очень сильно влияет покрытие — дорога или лес, поле или болото, и т.д. Учитывается даже рельеф — в гору пехоте идти труднее, чем шагать по ровной местности. Усталость (F) накапливается в процессе боевых действий и влияет (естественно, не лучшим образом) на все, что делают люди. К счастью, усталость уменьшается после дневного и особенно ночного отдыха, так что не доводите своих подчиненных "до ручки". Кроме того, боезапас каждого подразделения строго ограничен, и чтобы в самый ответственный момент не остаться безоружным, надо периодически подвозить боеприпасы.

Мы долго молча отступали

Если вы уже знакомы с предыдущими (пятью) творениями фирмы TalonSoft с маркой Battleground или же играли в ее Age of Sale (см. .EXE #2), то можете спокойно приступать к игре — интерфейс не претерпел практически никаких изменений, все та же тяжеловесная классическая оконная система с километро-









выми меню и аляповатыми диалогами. После выбора сценария нам предлагается определиться, на чьей стороне мы будем выступать. Если вы никак не можете решить — ничего страшного, здесь можно играть за обе стороны или не играть вообще, просто наблюдая за единоборством AI. Скажу больше, в любой момент игры можно поменяться с противником местами или сделать за него пару ходов.

Кстати, о ходах. Мы привыкли к тому, что в походовых продуктах игроки делают ходы по очереди. В Napoleon in Russia нам предстоит совершать целых ПЯТЬ ходов: Движение, Оборона, Наступление, Кавалерийская атака и Рукопашная. Эти фазы определенным образом чередуются с аналогичными фазами хода противника, то есть после его Движения наступает черед нашей Обороны, потом его Наступление, Кавалерийская атака и Рукопашная, затем наше Движение, и круг замыкается... Если слегка растерялись от такого необычного порядка действий, не пугайтесь — несколько ходов все расставят на свои места, благо интерфейс у игры, что называется, "дружелюбный" и все ошибки поправляет.

Трудно сказать, насколько оправдано такое разбиение. С одной стороны, оно достаточно логично и добавляет реализма (насколько вообще может быть реалистичен походовый бой), но с другой, здорово снижает играбельность. Например, если в фазе движения вы забыли повернуть отряд на 45 градусов в сторону врага, то при наступлении вы уже ничего не сможете поделать — солдаты могут стрелять, но поворачиваться — увы...

Один из самых интересных моментов в игре — возможность посылать кавалерию в атаку, а пехоту — в рукопашную. Казалось бы, совершенно бесполезная на дистанции пехота в ходе рукопашной преображается, сметая все на своем пути. Если все правильно рассчитать, такое наступление может кардинально изменить ситуацию на поле боя.

Забил заряд я в пушку туго...

Все военные силы, принимающие участие в кампании, можно грубо разбить на артиллерию, кавалерию и пехоту. Артиллерийские орудия в то время были гладкоствольными и заряжались со стороны дула. Классифицировались они по весу ядер — от миниатюрных 3-фунтовых пушечек до осадных 24-фунтовых орудий. Кроме того, в игре вам встретятся гаубицы, короткоствольные орудия, стреляющие "навесом", а не прямой наводкой, как пушки.

Кавалерия в основном была вооружена всевозможными шпагами, шашками и саблями, хотя иногда применялись даже копья, вернувшиеся из 17 века благодаря полякам. Это оружие в руках конника было смертельно опасно для пехотинцев и расчетов артиллерийских батарей.

Вооружением пехотинцев тех времен являлись мушкеты. Гладкоствольные мушкеты — неудобное в обращении и не слишком "меткое" оружие. Залп с расстояния в 100 ярдов попадал в цель с вероятностью 15%, стрельба с 200 ярдов позволяла надеяться на 3-4% удачи, и это считалось неплохим результатом. Самым опытным мушкетерам доверялись нарезные мушкеты — с их помощью можно было попытаться с расстояния в 200 ярдов прицельным огнем вывести из строя расчеты орудий или "положить" какого-нибудь важного командира.

Полковник наш рожден был хватом

Лидеры в Napoleon in Russia не играют роль свадебных генералов, приглашенных для соблюдения исторической корректности, а являются важной частью игры. Кто, как не командир, передает приказы вышестоящего начальства, приводит дезорганизованный отряд в чувство после отступления и поддерживает моральный дух солдат? Потерять командира в бою — большая беда. Убитые военачальники вскоре заменяются другими, а если запас исторических личностей иссяк, вашей бригадой прибудет командовать colonel Anonymous (хорошо еще не general Motors). Кстати, ранение, захват или уничтожение лидеров вражеской армии добавляет вам "победные" очки, что может сыграть решающую роль в сражении.



Рука бойцов колоть устала

Разбив процесс хода на пять никак не связанных фаз, создатели обрекли нас на часы неторопливой игры. При крупном сражении, если AI взялся передвигать своих подопечных, вы вполне успеете сходить на кухню, заварить и выпить чайку и не спеша вернуться, как раз к началу своей фазы. Napoleon in Russia — это рай для вдумчивого, спокойного игрока (а среди wargamer'ов других и не бывает) и ад в его самых страшных проявлениях для поклонника real-time.

За долгие месяцы постоянного общения со всевозможными игрушками в реальном времени автор этих строк, честно говоря, был поначалу раздражен такой убийственной медлительностью. Но, по прошествии нескольких часов, я вновь обрел забытое уже спокойствие и плавность движений. Рекомендую: после прохождения KKnD Battleground является лучшим терапевтическим средством.

Насчет графики. Повторюсь, все Battleground'ы сделаны с применением одного и того же engine для Windows 3.1. По нынешним меркам простовато, но для серьезных wargame'ов, которые никогда не могли похвастаться потрясающей графикой, очень неплохо и со вкусом. Поддерживаются все разрешения, которые вы только сможете задействовать, но не рекомендую ставить что-то большее, чем 640x480, если вы хотите прочитать подписи под картинками бригад и военачальников — очень мелкий шрифт! Забавный момент — все боевые действия сопровождаются видеовставочками из... "Войны и мира". Хорошая идея, ведь в подобных играх при общей аскезе графики фантазия играет не последнюю роль, и подобные "отсылки" к реальным событиям очень помогают.



Откровенно говоря, я не рассчитываю, что Battleground 6: Napoleon in Russia приобретет здесь, на родине Кутузова, бешеную популярность. И тем не менее у подобных военных игр всегда был, есть и будет свой "контингент" поклонников. И, я надеюсь, эта игра не будет обижена их вниманием.

— *Олег Хажинский*

Системные требования: *486DX/33 (min), 8 Мбайт RAM, 5 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/3.1, SVGA (256 цветов), звуковая карта*

Battleground 6: Napoleon in Russia

★ TalonSoft

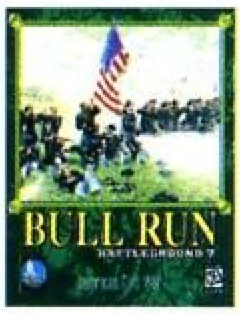
60% ГРАФИКА
70% ЗВУК
80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

Второй Мичиганский к бою готов!

"РАБСТВО — НОРМАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ ДЛЯ НЕГРОВ"
КОНФЕДЕРАТЫ, 1861 Г.



В следующей части сериала мы переносимся на целых пятьдесят лет в будущее и оказываемся на совершенно противоположной части земного шара. В Америке. Там, в Америке, тоже не все гладко. Зажравшиеся плантаторы-южане не приняли близко к сердцу призыв новоиспеченного лидера республиканцев Авраама Линкольна навсегда покончить с черным рабством в родной стране. Более того, они создали собственную Южную Конфедерацию и избрали собственного президента. Как только Линкольн (уверен, вы знаете этого человека — он изображен на всех 5-долларовых банкнотах, даже на фальшивых) заступил на пост президента США, он объявил конфедератов мятежниками и начал военные действия. После чего... стал стремительно проигрывать одно сражение за другим. Вот суть следующей игры бессмертной серии Battleground — ***Battleground 7: Bull Run****.*

Системные требования:
486DX/33 (min),
8 Мбайт RAM,
5 Мбайт на HDD,
2-скоростной CD-ROM, мышь,
звуковая карта,
SVGA (256 цветов),
Windows 95/3.1

Независимо от того, считаете ли вы себя ярым ненавистником рабовладельческого строя, или единственной вашей мечтой является собственная фазенда с видом на хлопковые плантации, вы найдете в этой игре массу интересного. Все, кому небезразлична судьба негров в



Америке, обязательно должны пройти хотя бы пару основных кампаний, чтобы на собственной шкуре почувствовать, как нелегок был путь самой демократичной нации к своей демократии.

События в игре разворачиваются в период первого года Гражданской войны, в самый трудный для федералов период, когда они чуть было не сдали стольный град Вашингтон. Конкретно речь идет о двух больших сражениях ("два сражения по цене одного!" — из рекламы фирмы), разыгравшихся неподалеку от тихой деревушки в северной Вирджинии летом 61 и 62 годов. Творцы из TalonSoft разработали 22 сценария, часть которых, как обычно, полностью копирует исторические реалии, а другая (также традиционно!) ставит перед нами вопрос "А что, если?" и предлагает стать участником исторического эксперимента (например, реконструкции рабовладельческого строя).

Как обычно, игра в каждом сценарии ведется определенное количество ходов, после чего по достаточно сложным алгоритмам подсчитываются очки, набранные оппонента-



ми. Среди предложенных сценариев реконструируются практически все оставившие свой след в истории баталии — от коротеньких стычек на 4 хода до глобальных многодневных сражений длиной в 90 ходов. Зная общую неторопливость, свойственную всей серии Battleground, можно предположить, что прохождение такой кампании займет не меньше времени, чем тогда, 1861 году. К счастью, мы в любой момент можем сохранить процесс битвы на диске или перепоручить управление нашими войсками AI, оставив компьютер на ночь. А когда ночные баталии с бездушным AI надоедят, можно воспользоваться multiplayer-возможностями, заложенными в игре, благо здесь их предостаточно — "hot-seat", e-mail, Internet, нуль-модем и т.д.

Что изменилось по сравнению с предыдущей Battleground? Внешне — практически ничего. Может быть, графика в картах стала чуть-чуть приятнее. А может, и нет. Внутренне — количество фаз хода сократилось до четырех, в дороге от Бородино до Bull Run мы потеряли кавалерийские атаки. Список вооружения стал значительно шире, вместив карабины, пистолеты, ружья, дробовики и прочие новейшие средства



истребления. На дворе 1861 год, господа! Вот, пожалуй, и все трансформации, заметные невооруженным глазом. И не стоит ждать чего-то абсолютно нового. Все игры этой серии — добротные исторические wargame, задача которых как можно



тщательнее восстановить описываемые события, а не предоставить игроку исключительную свободу или поразить его стремительной графикой. TalonSoft выбрала свой путь и уверенно движется в этом направлении, собирая всяческие призы и награды. За что? За историческую достоверность. За глубину подачи. За популяризацию истории (особенно американской народной). Боюсь, что многим это покажется недостаточным. Боюсь, что многие сочтут игру попросту занудной, скучной и не слишком разнообразной. Многие, но далеко не все, иначе не добрались бы "реконструкторы" из TalonSoft до седьмой части своего сериала. Так что давайте пожелаем им творческого долголетия и терпения. История человеческих войн насчитывает несколько тысяч лет, и работа ребятам предстоит большая. А мы будем периодически освещать результаты их нелегкого труда.

— Олег Хажинский





Battleground 7: Bull Run

★ TalonSoft

60%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
80%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"



"Преобрази Себя" (Improve Yourself)

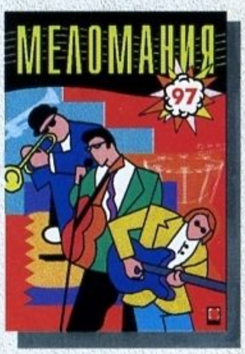
Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренеровкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности. Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел, содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии. В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

"Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок- музыку? Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компьютер? Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM "Меломания 97" и теперь Вы можете: Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг. Прослушать фрагменты из этих дисков. Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен. Найти все диски, на которых есть нужные Вам песни. Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows





"Алиса в Музыкальной Стране"

Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Guest"? Если да, то значит этот диск предназначается как раз для Вас. "Алиса в музыкальной стране" это смесь обучающей программы, игры "бродилки", энциклопедии композиторов и игры-головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Алисе (т.е Вам) необходимо отыскать , бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам. Игра заняла первое место в номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия"

Windows/MacOS

"Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях. Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера. Представлена возможность послушать, как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS





"Алмазный Птах"

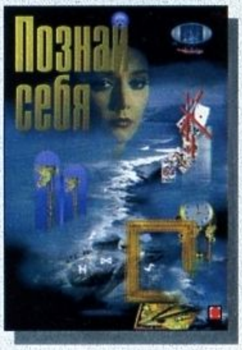
Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия – страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения . Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый их которых приткрывает завесу тайны..

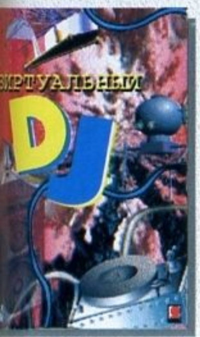
Windows

"Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. "Empower Yourself"- для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самоусовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность – вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows





"Виртуальный Ди Джей"

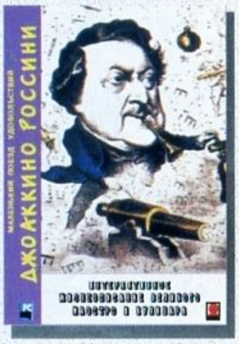
Вы хотите попробывать себя в качестве настоящего DJ? Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо. В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "сэмплов" и "лупов" и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях: Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House. В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.

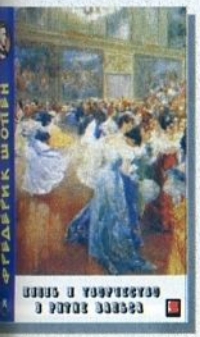
Windows/MacOS

"Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск. На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором. И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера, а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows





"Мультимедиа Шопен"

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе. В энциклопедии Вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава, посвященная любимому инструменту Шопена – фортепиано.

Windows

Студия "Союз" сообщает:

Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибьюторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru

WWW.SI.COM

Master of Orion II: настольная книга завоевателя

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES

*...Да, мы знаем, игра пройдена вами уже не раз. Но, с другой стороны, разве такая игра, как великий **Master of Orion 2** имеет конец? Она бесконечна, как бесконечно и разнообразие ситуаций, в которые может попасть играющий. Словом, мы пригласили сюда человека, который полностью владеет вопросом и способен пролить свет истины на любой, даже самый туманный аспект Стратегии 1996 года. Знакомьтесь: наследный принц Саккры, ночная Тень Дарлоков, человек, осужденный за свои военные преступления ко всем видам уголовных наказаний во всех известных нам странах мира и мирах. Надеемся, его советы помогут многим начинающим стратегам и, возможно, привлекут в наши ряды новых бойцов.*







Создание расы

Выбор расы, за которую вы будете играть, принципиально важен. В конечном итоге этот этап определяет всю стратегию игры.

Но: зачем брать придуманную кем-то расу, если можно создать собственную? Каким характеристикам отдать предпочтение, на чем остановить свой выбор? Вот мои рекомендации. Объять необъятное нельзя, так что оптимальный результат достигается объединением каких-либо относительно близких качеств, делающих расу самой сильной в той или иной области.

Предположим, вы мечтаете сотворить расу мирных яйцеголовых — ученых, которые будут работать над новейшими технологиями и, оставив всех позади, нанесут сокрушительный удар по вашим врагам. Все просто: выберите +2 research points и, естественно, Creative. Далее обязательно — Artifact World, который также добавит вам +2 research. Плюс Telepathic, чтобы облегчить переговоры и обеспечить безопасность на то время, пока ваши планеты будут заняты мирными исследованиями. Последний штрих — Charismatic. От чего в данном случае стоит отказаться? Прежде всего следует уменьшить Ground Combat и Ship Defense. Можно также сократить прирост населения.

Совершенно спокойно можно пожертвовать доходом от налогов на -0.5 BC. Тип правления — Диктатура (кстати, полезная вещь в любом случае). Результат — исключительно продвинутые ученые с неплохой защитой от вражеских шпионов и неприятельских войн.

Другой вариант: вам вздумалось создать мощную индустриальную расу, с планетами, заполненными фабриками, кующими благо для вашей империи, и очень быстро создающими огромные военные корабли. Пожалуйста. Для максимального заселения следует взять Subterranean, плюс Lithovore (очевидно, что Farming необходимо выставить как -1/2 food, все равно еда вам уже не нужна). Много фабрик — много грязи, так что не забудьте про Tolerant, благодаря которому ваши люди будут индифферентны к экологической обстановке. Не мешает немного увеличить и прирост населения, иначе планеты будут слишком медленно заселяться, что негативно скажется на общем развитии системы. Поселите расу в богатом минералами мире (помимо большого количества ресурсов, здесь очень часто абсолютно нет условий для ведения сельского хозяйства).

Теперь о том, чего делать не стоит никогда. Во-первых, +1.0 BC. Гораздо выгоднее взять за то же количество очков Fantastic Traders. Далее, вряд ли нужно брать Trans Dimensional, который в меру бесполезен и поможет вам разве что во время space flux'a. Забудьте про Stealthy Ships — против компьютера эта "фича", что мертвому припарки, ощутимый выигрыш дает только в Multiplayer'е. Наконец, не соглашайтесь на Uncreative — это серьезно отбрасывает вашу расу назад; довольно никчемна и Omniscient, хотя это и удобно — видеть характеристики всех звездных систем с самого начала игры...

Колонизация и управление планетами

Первый и главный принцип в Master of Orion — принцип постоянной экспансии. Лишь только заселится первая планета — тут же отправляйтесь на колонизацию следующей, перебрасывая на нее часть населения. Впрочем, не стоит забывать, что уменьшение рабочих рук на планете приводит к резкому сокращению ее индустриальной мощи. Словом, вы должны четко чувствовать грань между необходимостью расширения и осмотрительностью. Маленький совет в тему: не нужно бросаться на все планеты подряд.

Начиная экспансию, внимательно изучите *все* звездные системы в пределах досягаемости ваших кораблей и выберите среди планет самолучшую. Строить со старта игры огромное количество колонизационных кораблей не выгодно еще и потому, что корабль этот на первых порах достаточно дорог и его сооружение отнимает массу драгоценного времени. И даже построив его, вы все равно не сможете получить от колонизированной планеты хорошей отдачи без переброски туда значительной доли вашего населения. Если вы пойдете по этому пути, то почти гарантированно проиграете дебют, а ведь развитие на первых порах на 80% определяет ваше положение в дальнейшем!

Короче говоря, найдя сразу несколько замечательных миров, все равно остановитесь на одном, а на второй отправьте outpost. Суть: наличие в любой из систем вашего outpost'а гарантирует, что другая раса уже не сможет колонизировать ни одну из планет в этой системе без того, чтобы напасть на вас. Если же вы предварительно свяжете конкурентов пактом о ненападении, то приглянувшаяся вам планета подождет, пока у вас не накопится нужного количества населения для переброски. Кстати, у outpost'ов есть и еще один плюс — во вновь созданной колонии тут же появляется тренировочный центр, не только создающий элитных защитников планеты, но и улучшающий мораль населения.

Следующий важный принцип состоит в разделении планет по роду деятельности. Колонизируя новую планету, нужно немедленно решить, как она будет использоваться. Большие миры с богатыми ресурсами, очевидно, лучше всего подойдут для создания индустриальной базы вашей империи. Бесспорно и то, что такие планеты нужно заселять в первую очередь. К вашему сведению, в Master of Orion практически не существует плохих или бесполезных планет. Приглядитесь повнимательней к большой планете с бедными или предельно бедными ресурсами. Не может ли она стать огромным сельскохозяйственным миром, призванным "кормить" те планеты, где туго с питанием? Даже если она к тому же и абсолютно мертва, ее все равно можно использовать как научный центр или планетарный банк. Кстати, если планета имеет резерв всего на 3 млн. жителей, то и это не повод для отчаяния: помните, что "строительство" биосферы добавит к вашей империи дополнительное пространство на 2 миллиона человек.

Я уже отметил, что важно сразу же специализировать колонизированную планету под определенную деятельность. Прежде всего это означает, что в колонии не должно быть ничего лишнего. На техническое обслуживание строений необходимо "отстегивать" немалые суммы денег, и хорошо, если эти затраты кроме того сведены к минимуму. Но есть и исключения из правил... К примеру, Autolab'ы, приносящие солидное количество дополнительных research point'ов, а также автоматические фабрики, глубинные шахты, автоматизированные заводы и другие строения, которые работают автономно. Эти производственные мощности никогда не будут лишними, в крайнем случае — всегда можно пустить их на trade goods.

Как только вы разработаете средство для трансформации планеты — сразу начинайте внедрять его во *всех* ваших мирах, не жалея ни денег, ни времени, в конечном итоге это даст очень солидное преимущество.

Герои

Лидеры приходят постоянно, и вам нужно сразу же определиться в их отношении. Во-первых, посмотрите на характеристики героя и подумайте, есть ли у вас система, где пригодились бы его таланты? Можно, конечно, приберечь его на будущее, но не забывайте, что герой-бездельник не развивается, и к тому времени, когда он вам понадобится, могут обнаружиться гораздо более талантливые лидеры.

Очень многие персонажи приносят с собой технологии. Если вы нуждаетесь в этой технологии, обязательно примите героя под свое крыло. Вы получите новое научное открытие, а что делать с доставившим его, вы, вероятно, и сами догадываетесь... Если он вам не нужен — гоните его в шею!

На первых порах непременно берите знаменитых героев. Они привлекут на вашу сторону других значительных лидеров, а потом от них по необходимости также можно избавиться. Основное правило при наборе героев: всегда есть герой лучше! Поэтому важно *постоянно* держать одно резервное место, на которое может прийти "герой из героев". Даже если вас все устраивает, все равно расстаньтесь с лишним ртом. Те же рекомендации справедливы и в отношении пилотов военных кораблей.





















Контрразведка

Здесь принцип один — чем больше сотрудников контрразведки, тем спокойнее. Если вы сделали ставку на науку, позаботьтесь, чтобы ваши ученые работали только на вас, а не на всех участников игры... Кстати, есть примеры дарлокоподобных рас, которые прекрасно развиваются только благодаря тонкому владению шпионажем. Будьте бдительны!

Дипломатия

Дипломатия — одна из важнейших частей MoO 2. На уровнях сложности выше Average все расы будут настроены к вам с недоверием и даже с враждебностью. Постоянные палки в колеса — скорее норма, к которой следует привыкнуть. Чуть что, и ваши вчерашние союзники уже отвернулись от вас из-за, скажем, шпионажа, хотя вы о нем даже и не помышляли... Спасает одно — если вы знаете, что в определенный срок вас планируют дискредитировать в глазах союзников, то годом раньше не мешает преподнести им (союзникам) ценный подарок (например, какую-нибудь технологию или немного денег), и происшествие останется незамеченным.

По возможности заключайте торговые и научные соглашения по обмену. Особенно это полезно на начальных этапах игры. Также не мешает (опять же по возможности) подписать пакт о ненападении — и тогда ваша стратегия с расположенными повсюду outpost'ами будет действовать безотказно. Чуть позже, когда вы получите несколько благодарностей от рас за ваше неоценимое сотрудничество, можно потребовать и 5% от их доходов. Если они действительно заинтересованы в ваших соглашениях — отказа не последует. Если нет — скорее всего война. Но попробовать не мешает, дополнительный доход может быть значительным...

И самое важное. Если ваша раса не Creative, то вам понадобятся технологии, до изобретения которых вы еще не додумались. Существует золотое правило: как только что-то изобрели — СРАЗУ предлагайте это ВСЕМ расам. Главным образом потому, что чем новее открытие — тем оно ценнее и тем более ценные открытия вам могут предложить взамен. И ИМИ ТАКЖЕ НУЖНО СРАЗУ ЖЕ ОБМЕНЯТЬСЯ СО ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ. Иначе говоря, выменяв что-то — сразу предлагайте это всем остальным. И так в один ход до тех пор, пока ничего ценного для других рас у вас уже не останется. Подобная стратегия обеспечит вам максимум ценных изобретений при минимуме затрат.

Что же касается альянсов, то к созданию оных нужно подходить более чем осмотрительно. Если вы не хотите быть втянутым в войну с какой-либо дружественной расой, то на союз лучше не идите, поскольку другие ваши союзники запросто могут потребовать этого от вас. Но порой альянсы могут быть очень полезны... Например, заключив союз с окрепшей империей дарлоков, вы навсегда лишите противников возможности подставить вас, поскольку дарлоки — одна из тех рас, что специализируются по части шпионажа и диверсий.

Создание флота

Начиная играть в MoO 2, многие стараются изобретать все новые и новые технологии, и только потом строить флот. Некоторые даже считают, что единственно правильное время для создания флота наступает лишь с открытием Stellar Converter'а и Doom Star'ов. Увы, такой подход оставляет вас абсолютно беззащитными. Старайтесь не начинать строительство основного флота до разработки защитных полей третьего класса (Shield Class III). Правда, если у вас до этого вообще не будет флота, то компьютерные игроки легко могут напасть на вас, увидев, что вам нечего противопоставить их агрессии. Чтобы избежать этого, постройте для начала около 10-15 фрегатов и крусейдеров, оснащенных nuclear missiles или meculite missiles. Это заставит соперников взглянуть на вашу империю совершенно другими глазами. Кстати, соорудив за первые 100 ходов флот из подобных кораблей, можно отправляться на захват планет ближайших к вам империй.

Появление достойных щитов — самое подходящее время для создание серьезного флота. Прежде всего на кораблях должны быть установлены shield capacirors. Затем что-нибудь из fusion beam, mass driver, gyro destabilizer и ракет. Лучше не мешать все виды вооружения в кучу, а ставить что-нибудь одно. Преимущество стоит отдать кораблям с gyro destabilizer, поскольку они наносят повреждения непосредственно структуре корабля, минуя щиты, и действуют крайне эффективно. Если по каким-то причинам вы не хотите использовать gyros, то их можно заменить на связку Neutron Blasters + Ion Pulse Cannons. Первые уничтожат поля, а вторые завершат дело. Всегда имеет смысл использовать несколько battleship'ов и titan'ов, оснащенных самыми новейшими технологиями.

Для уничтожения систем

ПВО на планетах рекомендую использовать быстрые фрегаты, заполненные до отказа ядерными ракетами (nuclear missiles). Таким образом, истребив корабли противника, вы с легкостью разгромите и его планетарную базу, после чего путь для захвата будет открыт...

Но главный триумф наступит, конечно же, с изобретением Doom Star'а и Stellar Converter'а. Разжившись двумя установками, вы сможете уничтожить за один ход *любой* корабль противника. Имея достаточное число таких кораблей, вы будете побеждать в сражениях раньше, чем вражеские корабли успеют сделать свой первый ход...

И еще один совет. Для достойного начала боя не помешают несколько фрегатов-камикадзе. Особенно если у вас есть quantum detonator. Идея состоит в том, чтобы быстро подлететь к первой линии обороны врага и, как только он выпустит все ракеты, шатлы и т.п., активизировать самоуничтожение (self-destruct) нескольких из ваших камикадзе. Их взрыв значительно ослабит защитные поля вражеских кораблей, а в это время самые мощные из ваших судов смогут нанести окончательный удар.

Монстры

Лучшие планеты в Галактике всегда защищают монстры, готовые до конца сражаться за свой мир. Уничтожить их — значит, получить огромное преимущество над противниками, колонизировав выгодную планету. Так, космические Эли (Eels) и Амебы (Amoebas) лучше всего выносятся несколькими кораблями с ядерными ракетами MIRV на борту. Это не так сложно... Гораздо труднее и опаснее сражение с главным монстром Guardian'ом, защитником Ориона. Давайте чуть подробнее рассмотрим, как же с наименьшими затратами сил захватить эту райскую систему.

Guardian успешно побеждается с помощью связки Mass Driver и ракеты + Ion Pulse Cannons. Первые два средства отвечают за снятие защитных полей, последнее необходимо для разрушения корпуса. Впрочем, Mass Driver и ракеты смело можно заменить на нейтронные бластеры (Neutron Blasters), которые также весьма эффективны против Guardian-щитов. Естественно, чем больше кораблей у вас будет в наличии, тем более эффективной будет эта стратегия. Неплохой результат дает и флот кораблей, располагающий суммарно четырьмя десятками (или около того) Gyro Destabilizer'ов.

Антарианцы

Помните тактику Кутузова, которая позволила ему победить в войне 1812 года? То же самое можно порекомендовать и при массированных атаках антарианцев на ваши базы. Если ваш флот не в состоянии отразить нападение, лучше отведите его в безопасное место. Повреждения планеты в результате такой атаки будут не столь существенны, а флот вы сохраните, и он, поверьте, вам еще пригодится!

Практически любой корабль антарианцев легко выносится 5-6 EGNM'ами (Emission Guidance Nuclear Missiles). Кстати, плазменная пушка (Plasma Canon) почти столь же эффективна против антарианцев, как и Death Ray.

Лучше всего не уничтожать, а захватить корабль антарианцев, чтобы получить некоторые новые технологии. Овладеть их кораблями весьма непросто, поскольку *все* они оснащены полями-глушителями (Damper Fields), которые уничтожают 3/4 ваших людей, предпринявших попытку захватить корабль, еще до того, как они попадут на него. Так что для успешного осуществления этой операции можно посоветовать следующее. Оснастите корабли Tractor Beam'ами и несколькими нейтронными бомбами (Neutron Bomb), которые позволят замедлить более слабые корабли противника в то время, пока вы будете проводить операцию захвата.

Псилонцы

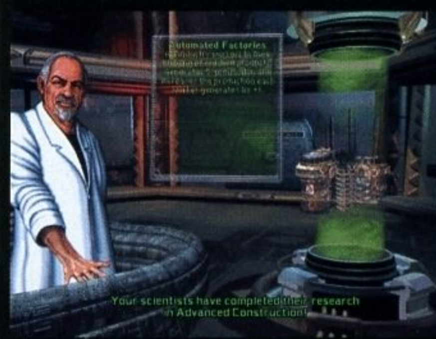
С псилонцами вам крупно не повезло. Эта раса в состоянии доставить немало неприятных сюрпризов, поэтому постарайтесь уничтожить ее в зародыше, пока монстр не успел поднять голову. Во-первых, советую играть с 8 игроками, поскольку в этом случае обмен технологиями будет идти более широко, что не даст им резко вырваться вперед. Не надейтесь, что сможете жить с ними в мире! Рано или поздно придет час выбора императора, и шансов у вас будет немного. А проиграв, их не останется вовсе...

В добрый путь!

MoO 2 — большая и сложная игра. В принципе, о различных стратегиях победы можно написать целую книжку. Но я не имею права сказать вам: сделай так-то, а потом так-то, и ты получишь результат. Все гораздо сложнее. Все советы носят исключительно рекомендательный характер и должны поверяться практикой. Подключите свою фантазию и играйте, играйте, играйте. И тогда, возможно, мы еще встретимся. В бою. Там, в созвездии Ориона...

— Человек со Звезды











Борьба с мутациями в полевых условиях

Советы по прохождению игры KKND

Миссия 1: The Next Generation
Если у вас проблемы с прохождением этой миссии, лучше вообще не садиться за игру. Единственное, что можно здесь посоветовать, — не позволяйте быстро передвигающимся мотоциклам и джипам обгонять пехоту, так вы их быстро потеряете. Вместо этого, обнаружив скопление врага, отводите колесные средства назад, под прикрытие ружей.

Миссия 2: Build an Outpost
Установите буровую вышку к югу от каменного моста и постройте две Power Station. Всю пехоту выведите за мост и расположите в ряд неподалеку от входа так, чтобы не перегораживать проезд танкерам. Все колесные средства оставьте охранять базу. Враги попрут преимущественно с запада, а кое-кто и с юга. Они НЕ БУДУТ атаковать ваши силы, их цель — прорваться к базе. БОльшая часть атакующих будет уничтожена, пройдя через "палочный строй" вашей пехоты, остальных добьют джипы на базе. И не забывайте о самом эффективном средстве уничтожения пеших мутантов — давите их танкерами!

Миссия 3: Withstand the Rading Party
Здесь самое главное — не проиграть в самом начале. Поэтому рекомендую все запасы нефти сразу же пустить на тренировку rifleman'ов и с их помощью удержать буровую. Затем, сразу же как появится возможность, постройте вторую Power Station и все "черное золото" тратьте на SWAT. Мутированные друзья будут лезть в основном с юга, поэтому там в первую очередь надо выстроить вертикальную цепочку солдат, человек 20-30. Вторую линию вытяните слева от каменного моста. Тактика "палочного строя" прекрасно сработает и в этой миссии. Редкий Dire Wolf добежит до конца строя живым. А те, что все-таки умудрятся прорваться на базу, будут встречены джипом и пятеркой SWAT'овцев, которых вы предусмотрительно оставите охранять базу. Особенно нетерпеливые могут построить Machine Shop и с помощью Dirt Bike'ов выманить ждущих своей очереди на расстрел мутантов.



Другая интересная тактика заключается в охране вышки только до тех пор, пока не будет готов отряд из 60-70 SWAT'овцев. После этого надо перегородить южный вход на базу (под каменной аркой) и проход на востоке и ждать гостей. Это тоже сработает, но, согласитесь, не пристало нам, людям, от мутантов прятаться...



Миссия 4: Rescue the Scout
Выполнить миссию очень просто, если, конечно, не торопиться. Не спеша передвигайтесь всей группой, массированным огнем уничтожая все на своем пути. Но только на своем пути! А путь ваш лежит на юг, затем на восток до дороги и на север через мост. Потерявшийся скаут ждет вас там чуть к западу от моста. Отведите его в безопасное место на севере. Как только скаут будет обнаружен, мутанты (которых вы еще не перебили) начнут атаковать мост с юга. Тренированные SWAT'овцы легко расправятся с нападающими, которым придется пересекать узкий мост. Не забывайте только отводить раненых с линии огня, пусть они восстановят свои силы. Переждав несколько атакующих волн, особенно осторожные могут выслать дозорных, лучше что-нибудь на колесах, перед остальной группой и вернуться обратно к месту начала миссии.



Миссия 5: Tall Gate
Разработчики утверждают, что это самая сложная миссия в игре, но на самом деле ничего особенно невыполнимого я не вижу. Здесь главное — не терять инициативу. Стремительность и напор. Первым делом обустройте базу, но не там, где находятся ваши силы в начале миссии, а западнее, ровно посередине между двумя месторождениями. Неподалеку от каждого месторождения постройте по две Power Station. Параллельно с этим обеспечьте себе НАДЕЖНУЮ защиту с севера. Оттуда, через небольшой проход будут постоянно лезть Scorpion'ы и Monster Truck'и. Не забывайте постоянно присылать туда пополнение — иначе Scorpion'ы прорвутся на территорию базы и натворят дел.

Не особенно задерживаясь, наштампуйте штук 10-15 ATV (другой вариант — полсотни



Карта 8-го уровня.

SWAT, но мне это понравилось меньше, слишком много потерь они несут поначалу от скорпионьего яда) и начинайте стремительную атаку базы мутантов, что к юго-западу от вас. Давите пехоту и концентрируйте огонь на скорпионах. Уничтожьте всю базу, в первую очередь, конечно, буровую и все танкеры. Противник будет постоянно делать попытки отстроиться, но скромный контингент в 20-30 SWAT'овцев сведет все попытки отыграться на нет. Все, победа за вами. Осталось лишь поднакопить сил и атаковать вторую базу, расположенную в восточной части карты, туда вас приведет дорога, по которой периодически будут перемещаться танкеры. Первым делом сравняйте с землей фабрику по производству ненавистных скорпионов, а затем и все остальное.

Миссия 6: Exterminate the Village

Одна нога здесь — другая там. Игнорируя сторожевые вышки, ворвитесь в расположение базы (это к северо-западу от того места, где вы начинаете) и уничтожьте Beast Enclosure и Clan Hall. Затем избавьтесь от четырех нефтяных вышек и быстро смывайтесь. Враг попытается расправиться с вами, не обращайте внимания, это он от зависти. Просто доберитесь до крестика — и миссия закончена.

Миссия 7: Protect the Convoy

Залог успеха в прохождении этой миссии заключается в понимании того, что ATV прекрасно давит пехоту. Поэтому плюньте на конвой, он позаботится о себе сам. Снарядите отряд из пары Dirt Bike'ов и 4x4 PickUp'ов и БЫСТРО прорывайтесь на запад, к базе. Остальную ударную группу пустите вслед за ним и с ее помощью по возможности расчищайте дорогу для конвоя. Не заводите ударную группу слишком далеко на запад, остановите ее около деревушки, там разыграется основное сражение. Как только "грязные байкеры" доберутся до базы, СРАЗУ ЖЕ начинайте строить ATV. Следите за остатком нефти — с падением счетчика до нуля бегите на базу, хватайте восемь новоиспеченных ATV и кидайте их в бой, навстречу конвою.

Если вы все сделали правильно, подмога подоспеет как раз вовремя, устроив беспрецедентный акт насилия в отношении мутированных двуногих друзей, которые примут смерть под шинами низкого давления. Давя пехоту, не забывайте про скорпионов и ракетчиков — эти гады могут испортить всю обедню, под шумок уничтожив пару-тройку танкеров. Победив в генеральном сражении, пустите отряд из восьми ATV в голове конвоя, а геройские остатки первоначального воинства пусть прикрывают тылы. Все, конвой спасен, осталось отбить парочку смехотворных атак на базу, пока все танкеры не подтянутся к месту назначения.

Да, на юго-западе, ниже вашей базы, находится технический бункер, в котором вас ждет какой-то супернавороченный робот. Если у вас много лишнего времени, пошлите кого-нибудь туда, но, честное слово, миссия легко проходится и своими силами.



Миссия 8: Back to the Beach

ATV с огнеметами. Огнеметчики. Это все, что вам понадобится в этой достаточно непростой миссии. Я предлагаю здесь наступательную тактику. Можно, конечно, целый час отбивать одну атаку мутантов за другой, настроить кучу сторожевых башен и в итоге дождаться полного истощения нефтяных месторождений, но это не наш путь.

Соорудите Machine Shop к северу от Outpost, затем еще севернее — две Power Station и Research Lab чуть восточнее Outpost. Параллельно с этим "зачистите" территорию к северу от базы и установите Derrick. База готова. Теперь займитесь исследованиями. Заапгрейдите Machine Shop и Outpost, чтобы получить Flame ATV и Flamer'ов. Следующий апгрейд даст вам возможность строить "Анаконд" и Missile Battery, но я прошел миссию без их помощи.

Пока вы будете заниматься исследованиями, враг не оставит вас в покое и будет наносить визиты с севера и запада. Отбивайте его атаки, давите пехоту и помните, через четыре года здесь будет город-сад. Как только усовершенствование закончено, начинайте штамповать ATV с огнеметами. Четырех-пяти ATV достаточно, чтобы моментально уничтожить Grapeshot Cannon мутантов к северу от вашей буровой. Затем сравняйте с землей их буровую и методично уничтожайте все, что движется и красного цвета, особенно танкеры (есть подозрение, что AI не "умеет" их отстраивать). Я не говорю, что отстоять эту позицию будет легко. Это будет не просто, но, теперь, когда вы подорвали экономическую мощь противника, его атаки слегка поутихнут, а с запада вас вообще перестанут беспокоить. Все новопостроенные ATV, а также огнеметчиков бросайте на север, на подмогу. Тем временем освойте еще одно месторождение нефти к северу от уже установленной буровой, соорудив неподалеку пару Power Station.

Если вам удалось выполнить эту часть плана, вы уже победили. С двумя буровыми вы быстро построите армию из пары десятков ATV, которых с головой хватит, чтобы уничтожить остальную базу мутантов. С этого момента играть становится не интересно, и единственный совет, который я могу тут дать, — концентрируйте огонь ваших огнеметов, "вырубая" в первую очередь Grapeshot'ы. Продолжайте свою деструктивную деятельность до появления надписи Mission Complete.

Миссия 9: Rescue the General

Отправьте джип на северо-запад, где расположен технический бункер с Sentiel Droid, очень нужной машинкой. Затем переместите все силы чуть восточнее, там вы откроете свой Outpost, а еще правее — бункер с одним килобаксом. Можно приступать к строительству базы. Возведите Machine Shop, затем Derrick. Параллельно с этим отправьте дроида и парочку ATV на юг, к мосту. Подходы к мосту охраняет Grapeshot Cannon, но дроид



легко справится с ней, пока ATV-камикадзе будут отвлекать внимание мутированных артиллеристов. Не плачьте по ATV, у вас их скоро будет целый вагон, а вот паучок дается только один раз и чинить его нельзя. Освободив путь на юг, возьмите шестерых саботажников и под прикрытием дроида пошлите их на юг, через мост. Саботажники должны уничтожить вражескую буровую и Power Station, достаточно трех человек на каждый объект. На месторождении устанавливаете свою буровую и, естественно, как можно южнее стройте Power Station.


Карта 10-го уровня.

Узкое место этой миссии — нехватка ресурсов. Поэтому постарайтесь построить две Power Station, по два танкера на каждой. Усовершенствуйте Outpost и Machine Shop. Враг будет наступать с двух направлений — с запада от базы и с юга, в попытках отбить буровую. Трудно сказать, какое направление является приоритетным — все меняется от игры к игре. С защитой неплохо справляются сгруппированные ATV или танки. Берегите дроида, он вам еще пригодится, ставьте его во второй ряд за танками. Другой способ организовать защиту — бутерброд ATV+SWAT+ATV.

В любом случае, не затягивайте с развитием. В этой миссии (и в игре вообще) приветствуется наступательная тактика. Поэтому как только у вас будет готов ударный отряд из 8-10 ATV с огнеметами, начинайте атаку. Ее цель — не уничтожить базу, это у вас пока не получится, а лишить противника последнего источника ресурсов. Для чего бросьте свой отряд по южному краю карты на запад. Строго держитесь южной стороны, потому что с севера база охраняется тремя Grapeshot Cannon'ами. Расправившись с первой волной защитников и порушив Guard Tower с Beast Enclosure, продолжайте прорыв к юго-западной части базы, к их Power Station. Еще западнее — беззащитная буровая и куча грузовиков. Вы знаете, что с ними надо сделать.





Все. Враг обескровлен и отстраиваться больше не будет. Найдите несчастного генерала, постройте еще десяток ATV, саботажников (или что вам еще нравится) и иллюминируйте все остальное. Добавьте пару очередей от меня — уж больно они меня достали в этой миссии.

Миссия 10: Occupation Force

Установите Outpost на экран вверх и вправо от того места, где вы начинаете. Нефти вокруг полно — одно месторождение западнее базы, три восточнее, 2-3 расположены севернее, но туда лучше пока не соваться. У вас должно одновременно работать не менее трех буровых по 2-3 танкера на каждой.

Основная линия защиты — ущелье к северу от базы. Мутанты будут лезть оттуда в совершенно бессовестных количествах. Для создания надежной обороны попробуйте выстроить рядком танки Anaconda Class, а перед ними — что-нибудь отвлекающее. Враги будут бросаться на приманку, а тем временем дальнобойные танковые орудия приведут наступающих в более удобную для нас кондицию. Не ждите особенного давления с востока, для охраны буровых достаточно нескольких ATV с огнеметами. А вот с юга гости вполне могут появиться. Неприятность заключается в том, что гады не только заходят нам в тыл, но по дороге еще и обстреливают нашу западную буровую с возвышения, поэтому будьте бдительны и не оставляйте тылы.

В самом начале, как только у вас появятся саботажники и ATV с огнеметами, рекомендую произвести вылазку в стан врага по восточному краю карты, через мост и чуть севернее. Там у него расположена практически не охраняемая буровая, подорвав которую, вы не только заметно ослабите противника, но и заработаете немного баксов. Не забудьте только оставить возле месторождения пост из нескольких ATV — они не дадут жадным мутантам (и глупому AI) вернуть себе буровую.

Заканчивать миссию надо быстро и решительно — одним ударом. Подходы вражеской базы с юга охраняют несколько Grapeshot Cannon, поэтому лучше атаковать с правого фланга, через мост. Впрочем, у меня вышло хитрее: пост по охране подорванной буровой "обнаружил" себя, и большая часть гарнизона мутантов сорвалась в преследование. Тем временем мощная атакующая группа на севере пробила оборону ненавистных "дробовиков" и принялась методично разрушать все буровые и танкеры. Фактически мы с противником поменялись базами, но я уничтожил его базу быстрее. Гораздо быстрее...

Миссия 11: Give Me Liberty

Эта простая до безобразия миссия требует, однако, некоторого терпения. Первым делом отправьте пару ATV на север, там в техническом бункере вас ждет роскошный Plasma Tank. Затем перемещаете свой ноев ковчег в северо-восточном направлении, пока не встретите вражескую буровую. Избавьтесь от нее. Где-то в этом районе можно строить базу. Вся миссия должна проходить под мерный шум качающейся нефти — ваша задача освоить так много месторождений, сколько сможете найти. У меня под конец их было пять штук. Кроме двух месторождений "под боком", еще парочка находится на юге карты и еще два на западе. Чем больше у вас будет ресурсов — тем меньше времени вы потратите на прохождение этой миссии.

Ключевая техника сегодня — Barrage Tank. Эти штуковины дороги, но они стоят того. Закончив третий апгрейд, сразу приступайте к массовому производству этих танков. Волны мутантов будут наступать с севера (там у них база), но выстроенные рядком десяток Barrage Tank'ов создадут огневой поток такой смертоносной силы, что беспокоиться о благополучии родного дома не приходится.

Возьмите 6-8 таких танков и отправьте их в марш-бросок по-над восточной частью побережья. Там, сразу за полузаваленной статуей Свободы (сразу видно, что игру делали австралийцы) расположена одна из двух оставшихся буровых противника. Берегитесь башен с пулеметами! Оставьте



диверсантов на месте разрушенной буровой — AI не будет посылать сюда ничего, кроме беззащитных Derrick'ов.

Теперь, когда враг практически остался без нефти, нужно лишь накопить немного сил и повторить атаку, но на этот раз уже на северо-западном направлении, где установлена последняя буровая. Не пытайтесь взять ее так же легко. Посылать маленькие отряды можно будет до бесконечности — все они будут разбиты. Потерпите немного и наштампуйте побольше танков. Хорошо развитая добывающая промышленность ускорит дело. Последний совет — не стоит ломиться всей массой из двадцати и более танков. Лучше разбейте их на мобильные группы по 5-6 танков и каждой группе назначайте свою цель — это гораздо эффективнее.

Вариант для обломовых: просто погодите, пока последнее месторождение мутантов истощится, и они сами приползут под огонь ваших двухсот Barrage Tank'ов. Ждать придется недолго — часа три.

Миссия 12: Surgical Strike

Я назвал бы эту миссию "Да здравствуют снайперы". Их коллеги с RPG Launchers практически бесполезны и только путаются под ногами. Используйте свое преимущество — снайперы стреляют на очень большое расстояние и умеют восстанавливать свои силы.

Вначале, подавляя всяческое сопротивление, переместите группу чуть западнее, на соединение с подмогой. Разделите отряд на два взвода — снайперов и ракетчиков. Принцип в следующем — едва завидев врага, открывайте огонь, скорее всего, мутант будет уничтожен еще до того, как успеет подойти на опасную дистанцию. Если неприятелей слишком много, отступайте под прикрытие ракетчиков, бегите, заманивайте мутантов по одиночке, короче, хитрите и изворачивайтесь, только не пытайтесь изображать Рэмбо и провоцировать генеральное сражение. Убьют.

Спуститесь чуть южнее, уничтожьте буровую и начинайте медленное продвижение на запад — там у противника база. Ничего сложного, если не торопиться.

Миссия 13: Hold the Bridge

Оденьтесь во все белое. Помедитируйте. Теперь займите низкий старт и приступайте к игре. БЫСТРО: хватайте техников и бросайте их чинить ракетные сторожевые башни, охраняющие западный и восточный мосты. Доступные Barrage Tanks тоже уже должны ехать на защитные позиции.

Первая атака отбита, вышки целы, один шаг к победе сделан. Осталось еще 999.



Продолжайте использовать техников для починки вышек — пока это ваша единственная защита. Изначально база организована неэффективно — Power Staion слишком далеко до буровой. Постройте еще одну станцию справа от Outpost, рядом с источником нефти. Сделайте Derrick и установите под восточным мостом новую буровую и еще одну Power Station, как можно ближе к ней. Дополнительные танкеры пока не доступны, потому что весь научный потенциал вы должны пустить на Outpost. Зачем? Только ради снайперов. Эти ребята идеально подходят для обороны мостов. 20-30 бойцов способны спокойно и с небольшими потерями сдержать атаку мутантов. Наша позиция имеет тактическое преимущество — врагу приходится пересекать узкий мост, и дальнобойные снайперы и танки успевают расправиться с большей частью нападающих до того, как они успеют перейти на наш берег.

Еще одно "know how" — пока денег маловато и Machine Shop находится в зачаточном состоянии, сделайте штук 8 ATV (простейших, без огнеметов) и перегородите ими мосты, а уж за ними расположите снайперов. Примечательно, что за всю игру я не потерял ни одной ATV. Мутант метит в снайперов, но прорваться сквозь ATV не может. Приходится ему закончить свою жизнедеятельность прямо на мосту. Перемутировавшие сородичи будут валить валом с севера через оба моста, но основная нагрузка придется на восточный, поэтому туда в первую очередь надо отправлять подкрепление.

Продолжайте развивать добывающую промышленность. Постройте еще одну буровую под западным мостом. На каждой буровой у вас должны работать как минимум по два танкера. ПОСТОЯННО производите новых снайперов. Пятьдесят снайперов у моста означают абсолютную безопасность для базы. Теперь можно подумать и о наступлении.

Территория за западным мостом охраняется всего лишь двумя Grapeshot Cannon'ами. Защитный гарнизон западного моста легко выносит их, после чего уничтожает красную буровую и удерживает новую позицию. Этот финт можно сделать и раньше. На месте вражеской буровой я поставил собственную и пустил через мост еще тройку танкеров. Тем временем снайперы продолжают штамповаться, на счету уже 10000 RU и жизнь начинает постепенно налаживаться.

Перед последним наступлением рекомендую "выманить" часть армии мутантов к восточному мосту и положить ее. Это ослабит оборону. При наступлении я использовал несколько заранее подготовленных воздушных ударов для уничтожения крупных скоплений живой силы врага и их Rotary Cannons. В принципе, это совершенно излишне, потому что две толпы по 50 снайперов при поддержке 10 Cannon Tank'ов без труда выносят всех и вся на базе мутантов. Уф-ф... Надо сказать, к тринадцатой миссии игра значительно повеселела. Соберитесь! Осталось немного.



Миссия 14: The Rout/Retreat

В этой миссии наша задача — просто продержаться какое-то время. Поэтому тактика будет исключительно оборонительной. Сразу же после начала отправьте все силы на северо-



запад, к своей буровой. Первая атака и большинство последующих будут производиться именно в этом направлении. Кроме того, периодически враг будет появляться с юго-запада (из-под моста) и с севера.

Первым делом приведите в порядок добывающую промышленность. Заапргрейдите Machine Shop два раза, чтобы получить танкеры. Добавьте пару танкеров на линию, чтобы ускорить добычу нефти. Теперь приступайте к усовершенствованию Outpost'а "до упора", чтобы получить снайперов. Снайперы и в этой миссии сослужат нам прекрасную службу. Лично я считаю, что можно спокойно обойтись без всяких сторожевых вышек, поэтому строить их не рекомендую. Поставьте производство снайперов на "бесконечность" и по мере накопления перемещайте новичков к западной границе. На первых порах, пока снайперы еще не доступны, рекомендую построить пару-тройку Barrage Tank'ов для защиты рубежей — в этой части миссии грань между победой и поражением особенно тонка.





Отряда в 20-30 снайперов под прикрытием пары Barrage Craft'ов вполне достаточно, чтобы отразить любые нападки с запада, а уж тем более с севера, поэтому теперь самое время подумать о расширении добычи нефти, старое месторождение начинает истощаться. Постойте Derrick и под прикрытием снайперов и нескольких танков отправьте его на север. Там расположено еще одно месторождение. Вы не встретите особенного сопротивления, но, разумеется, защищать буровую надо.

Другой вариант — месторождение к юго-западу от базы, неподалеку от моста. Дальше за мостом, в каменном "кармане" ждут своего часа штук пять мастодонтов и еще много всякой нечисти, поэтому, прежде чем устанавливать буровую, лучше "выманить" их оттуда и расстрелять "из-за угла" по одиночке. Для этой буровой правильней построить новую Power Station поближе и еще один танкер.

Миссия фактически закончена. Создайте несколько Dirt Bike'ов и разведайте территорию. Этим вы спровоцируете очередную атаку, которая наверняка будет последней.

Миссия 15: Besieged

В последней миссии разработчики, что называется, выложились. Против нас теперь целых две базы — одна на северо-западе, другая на юго-западе. В той, что к западу, живут совершенно отрывные мутанты бордового цвета. Берегитесь их! Они очень опасны.

В самом начале игры ОЧЕНЬ важно выиграть время и БЫСТРО и ПРАВИЛЬНО развить базу, иначе вы будете просто сметены волнами атакующих. Рассказываю. Строим Power Station левее Machine Shop'а, как можно ближе к западной буровой. Защищаем буровую всеми доступными силами. Параллельно строим Derrick, Research Center к северу от Machine Shop'а и еще выше — Power Station, как можно ближе к новому месторождению.

Апгрейдим Machine Shop до появления нефтяных танкеров и ATV с огнеметами. Строим еще один танкер — на северную буровую. Теперь нефть качается достаточно быстро, а старой





Power Station применение мы найдем чуть позже. Ставим производство ATV с огнеметами на "бесконечность" и начинаем апгрейдить Outpost "до упора". На словах это выглядит очень гладко, но на деле все гораздо сложнее: враг будет постоянно атаковать — преимущественно с запада и иногда с юга. У вас всегда должны быть в запасе несколько техников для починки башен, на первых порах это критически важно.

Чтобы перехватить инициативу и обезопасить себя от атак с юга, пока снайперы только изучаются, предпримем бесстрашный рейд в стан врага. Возьмите штук 8 новоиспеченных ATV и гранатометчиков и направьте их на юг, в ущелье. Там вам встретится аванпост мутантов. Уничтожьте его. Продолжая движение в западном направлении, "зачищайте" территорию. Если сил осталось достаточно, можете рискнуть и уничтожить встретившуюся буровую, это собьет врага с темпа. Если нет — сворачивайте на север и возвращайтесь на базу, которая наверняка опять находится в осаде. Окружив осаждающие силы (на дворе Machine Shop'а вас ждет куча новых ATV), вы без труда справитесь с ними.

Можно ли обойтись без рейда? Вероятно, можно, но перелом в битве наступает именно после него. Как только апгрейд закончен, строим одну Cannon Tower неподалеку от северной буровой и штуки четыре — полукругом на юго-западе базы. Промежутки между башнями заполняем бессменными снайперами. Такое построение обеспечивает абсолютную защиту базы (проверено электроникой — гарантия 5 лет).

Излишне, надеюсь, говорить, что снайперы должны штамповаться ПОСТОЯННО. Утвердив позицию на западной границе, стройте Derrick, три грузовика и готовьте для них охрану. В качестве защиты хорошо действуют те же снайперы в сочетании с Cannon Tank'ами. Установите новую буровую к югу от базы, там, где вы предварительно очистили территорию от мутантов.

Три буровых, семь танкеров сотня снайперов и десяток Cannon Tank'ов — что еще нужно человеку, чтобы достойно встретить старость? Немногое. Несколько воздушных ударов в запасе и еще сотенку снайперов. В принципе, мутанты уже проиграли, просто они еще не знают об этом.

Сначала выносите ту базу, что на юго-западе. Разбив снайперов и танки на несколько групп, начинайте медленное продвижение на запад, разрушая одну сторожевую башню за другой. Воздушные удары я рекомендую производить по большим скоплениям врага — только не спугните его, самолет летит долго. Расправившись с южной базой, приступайте к северной. Хочу предупредить вас об одной возможной ошибке — не поддавайтесь эйфории, разбив первую базу. Вторую базу взять будет сложнее, и мутантов там — БЕЗДНА. В любом случае не оставляйте свою базу без защиты. Проведя артподготовку, зажимайте гада в клещи. Остатки гвардии, взявшей первую базу, заходят с тыла, с юга, а новые силы атакуют восточные рубежи. Не забывайте, что это последняя миссия и последний шанс оттянуться. Крошите на совесть. Удачи вам.

— Олег Хажинский

P.S. В следующем номере мы поговорим об основных ошибках, допущенных мутантами.

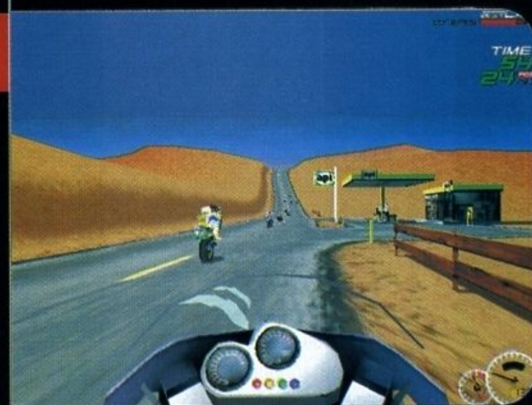
<Extreme Assault>
<GT Racing 97>
<Esoteria>
<Time Warriors>
<Moto Racer>
<Sandwarriors: The Battle for the Sun Throne>
<The Crow: City of Angels>
<Pandemonium>
<Rocket Jockey>
<ReLoaded>

Action

Коды

Blade Warrior
Moto Racer
OutLaws
Shadow Warrior (shareware)
Rocket Jockey
Tiger Shark
Wild Raider





Moto Racer “Игра достойна клейма “почти идеально” и соответствует всем неписаным стандартам нынешнего года. А это не только поддержка 3D-ускорителе и MMX, но еще и качество. ”



Pandemonium
“Классическая платформная аркада, перенесенная в 3D, — это нечто.”



Rocket Jockey
“Веселеньких игр в коробке ровно три, поэтому, отдавая какой-либо предпочтение, главное, правильно расставить акценты между спортом и откровенной бойней.”



Extreme Assault
“Искренне веселая и качественно сделанная игра с забавным (и честным) AI действует на центральную нервную систему самым положительным образом.”

В область детской литературы наша группа привнесла элементы своего творчества для взрослых, т.е. заумь, которую я в предыдущем протоколе назвал контрреволюционной.

Д.И.Хармс, протокол допроса

Сводка с фронтов

Самое главное — что было — что будет — слухи и мнительность

Если война между приставками и компьютерами идет, то я — на передовой. Действительно, квесты на приставках отстают (соответствующая аудитория меньше), стратегии практически не прижились (мышки — редкость), симуляторы не у дел (джойстики цифровые). А аркадный жанр в чистом своем виде с консолей пришел (тезис спорный, но в принципе верный), на приставках же и культивируется, причем в масштабах, с нашими не сравнимыми.

С другой стороны, появление любой новой консоли давит PC-игры графикой и звуком. Сначала все в шоке, потом писюки все-таки подтягиваются и начинают давать в полный рост сдачи (пример — Quake). Затем наступает новая приставка. В данном случае речь о N64, и что с ней делать — большой вопрос. К счастью для панически завистливых к чужому PC-фанов, игр у последней немного, а MMX и 3Dfx сдачи могут дать уже завтра.

Говорю это вот к чему: лидер консольного мира — Sony PlayStation. Она же, "Соня", как ни верти, лидер аркадных гонок и чистых аркад (но не бесценных шутеров).

Поскольку разрешение у телевизора больше, чем 320x200, но меньше, чем 640x480, а количество кадров в секунду фиксировано (25/30), хорошие игры для хорошей приставки автоматически становятся эталонными. И начинается бой наших людей за графику, причем не на жизнь, а на смерть. Разработчики коммерческих игр сражениям предпочитают писание хороших библиотек, и с недавнего времени огромное количество проектов разрабатывается одновременно и для SPS, и для Win'95.

Так вот, этот поток в полном объеме обрушился на мою седую голову. Плюс игры перенесенные с SPS на PC. Поскольку народец у нас в редакции несправедливый, необъективный и нечестный в своем PC-патриотизме, мы по возможности старались все это дело игнорировать, что давалось с большим трудом.

Долго грудью на амбразуре не полежишь, и вот в этом номере на вас свалилась большая куча ИХ. И не одного "Нашего выбора". Почти полное отсутствие высоких рейтингов. Несколько хороших (из чисто писишных — только Moto Racers), но мало. Любопытно, что нет и ни одного непорочного doom-styled-явления. То есть были (и не самые позорные, и вышедшие на SPS), но брезгливостью нашей стерты и забыты. Мир их праху. Так нельзя.

Удивляет также серость околоспортивных игр. Что-то такое попадалось, но было уж совсем 320x200... Потом какие-то гольфы, красивые но с играбельностью, рассчитанной на полное и идеальное безделье и море пенного напитка. С ностальгией вспоминается HyperBlade. Хочется настоящей, солено-сладкой крови. Особенно ее хочется после того, как мои кровные враги из желтоватого британского журнала PC Gamer (про наших желтых — ни слова, запретил главный) напечатали подряд две рецензии на Carmageddon, которого еще нет и более или менее SVGA-версиями которого не располагают даже те, кто будет торговать этой игрой. Мстительно напоминаю: выйдет он в ИЮНЕ. Ну а поставили они ему, сладкому, 88 (восемьдесят восемь) процентов. Нищие духом люди. Все это подтверждает тот необоримый факт, что есть люди, живущие в стране Шекспира, а есть человеки, прописанные на родине Хармса.

Словом, живу одной верой: Extreme Assault, Hexen II... Читайте новости, читайте превью, ждите с нами, ждите, как мы, ждите лучше нас. Ожидания скрашивает то, что .EXE, наш и ваш любимый журнал, является групповым бета-тестером прекрасного "Паркана", над чем в данный момент и работаем. Несмотря на то что "стреляльный" элемент носит там специфическое значение, есть на что посмотреть и есть чем заняться. Надеемся, что и вам когда-нибудь, скорее всего, в сентябре, повезет увидеть и поюзать.

Это, конечно, ошибка зрения, но хочется видеть будущее, а видишь Hexen II. Угадывая облик завтрашних хитов, начинаешь с системных требований: графика без 3Dfx уже не успокоит, звук потребует MMX, видео попросит многоскоростного CD-привода и того же MMX, на все потребуется много памяти. Много — это 32 мегабайта. Цифра угадывается с закрытыми глазами, но догоняет мысль, что это почти сегодня.

Спасибо хоть на том, что производители шутеров, чья родословная идет от DOOM, воздерживаются от видео в пользу демонстрационных записей. Кстати, деятельность id начинает производить жутковатое впечатление. Поставив себе три памятника при жизни, id возжелала на старости лет стать Microsoft от игровой индустрии. Всю жизнь они гордились тем, что занимаются одним проектом, ныне же ребята (это не панибратство, это любя) полезли в паблишеры. Коробку с H2 будет украшать надпись "Разработчик — Rogue, публикатор — id, распространитель — Activision". Впрочем, аналогичные граффити украшали и коробки с mission pack'ами. Вслед за красивым логотипом "developed for Quake" нарисован еще более красивый логотип "Quake engine". Ходят слухи, что скоро будет взиматься плата за употребление самого слова, начинающегося на букву Ку, в размере примерно доллар за дюжину. Я уже начинаю сокращать употребление этого словца.

За всей этой "творческой" суетой друзья господина Кармака забыли про Ку номер два. Недавно опомнились и прекратили поддержку GLQuake и PlanetQuake (Q-сервер для большого количества игроков). Надо понимать, что об обещании "лично проследить" за портированием прошлогоднего хита на приставки можно забыть. Хотя это уже не наши проблемы. .EXE — журнал чистокровный...

Таковы на этот раз сводки с фронта. Поля сражения — не огороды, что выросло, то выросло. Надо продолжать работу, отягощаемую сессиями, переходом весны в осень (лета не будет, сказали мне во время одной баталии на отлаживаемом сейчас сервере www.quake.aha.ru) и заминкой с достойными играми.

Не киснуть! Продолжать мужественную борьбу! (Ксати, в этом смысле большое сомнение вызывает отсутствие читательской ругани. Сплошь елей и бальзам. Расслабились?! А может, поклонники "Дюка" разучились пользоваться электронной почтой? Или научились играть в правильные игры? Ау, г-да! Я здесь! Я не прав! Я очень не прав!..)

— Х.Мотолог

(для тех, кому лень искать адрес в начале журнала, — motolog@online.ru)

Hexen 2: вкуснее, чем Quake?

Материалы рубрики подготовлены **Александром ВЕРШИНИНЫМ**.



Компания Raven Software очень долго и абсолютно незаслуженно оставалась в тени великого и могучего id. Обе ее игры, Heretic и Hexen, вышли значительно позже своих id-собратьев DOOM и DOOM 2. Таким образом, для многих продукция Raven стала своего рода "осетриной второй свежести". Люди, в усмерть уигравшиеся в DOOM, никак не воспринимали ни engine от Raven, ни те скромные, но все же очень ощутимые в ходе игры различия, которые Raven привнесла по собственной инициативе. На этот раз, похоже, подобная стратегическая ошибка была учтена. Несмотря на тот факт, что **Hexen 2** выходит значительно позже дядюшки Quake'а, он обещает стать вполне самостоятельной и без натяжек удачной игрой.

Как вы знаете, Hexen 2 является третьей частью эпической саги о сражении хороших людей и эльфов с плохими Serpent Rider'ами. На протяжении всего времени работы над новым проектом Raven очень плотно контактировала с id Software. По сути дела, id совершенно официально отвечает за дизайн уровней в Hexen 2. Каково же было удивление публики, когда плод трудов двух столь известных фирм перехватила (для издания и распространения) компания Activision, автор недавних Quake add-on'ов.

Чтобы успокоить нервную Quake-публику, следует сразу же оговориться, что родной engine не потерял ни одного полезного качества. Поддержка TCP/IP, сетевая игра для 16 человек и абсолютно реальная физическая модель Quake'а по-прежнему с нами. Впрочем, лишь эти, уже доведенные до совершенства опции были оставлены в покое. Hexen 2 будет использовать уже знакомую нам по предыдущей части сложную систему уровней: каждый уровень состоит из нескольких "этапов", по которым игрок волен разгуливать вдоль и поперек, переходя на следующий или вновь возвращаясь (по мере надобности) к предыдущему. Как только вы сможете разгадать секрет очередного большого уровня или просто обнаружить выход из него, вы переноситесь дальше. Заметьте, загадки вовсе не сводятся к бесконечному переключению кнопок или нахождению кем-то потерянных шестеренок (здравствуйте, Tomb Raider, Outlaws и др.!). В новом Hexen'е вы сможете изменять окружающий мир, не только разрушая его, но и, скажем, меняя положение коробок, бочек, лавок и прочей снеди с тем, чтобы добраться до желаемого места. Кроме того, к id-набору "ходить, бегать, плавать, mlook", добавится еще пара действий: ползать и летать. Последнее, конечно же, возможно лишь с помощью соответствующего заклинания.

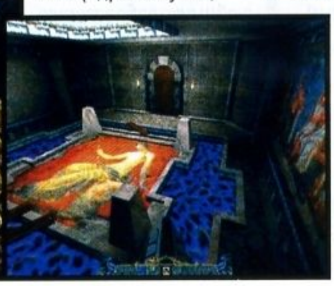
Hexen 2 серьезно отличается от Quake своей палитрой и архитектурой уровней. Если создатели последнего, кажется, тренировались в поисках как можно большего количества оттенков серого, то Raven вовсе не скупится на цвета. Художники Raven могут гордиться своей работой, ведь по уровням их игры можно просто праздно шататься, наслаждаясь сочными красками и диковинными спецэффектами. На смену нерушимому миру Quake'а приходит легко уничтожаемый вашим оружием и заклинаниями Hexen: бьющиеся витражи, со звоном разлетающаяся утварь. По-прежнему, выйдя на улицу из очередного монументального строения, игрок заметит накрапывающий дождь, увидит молнии и даже почувствует дуновение ветра, следя за кружащейся листвой. Поэтично...

Интересно, что дизайнеры Hexen 2 не утруждали себя поисками архитектурных новшеств. Они просто искусно воспроизвели шедевры давно ушедших культур: строения египтян и майя, строгий римский стиль и даже гротескное европейское средневековье. Уровни не кажутся карикатурами — они реалистичны до предела. Неудивительно, ведь художники Raven Software проштудировали немало серьезных книг по данному предмету. Словом, все получилось здорово — и лавка кузнеца, и величественный собор, и таверна, и, разумеется, камера пыток.

В игре по-прежнему присутствует толика RPG, что немного разбавляет строгий аркадный стиль. Во-первых, начиная игру, вы можете выбрать наиболее подходящий для себя персонаж. Список на этот раз состоит из четырех достойных кандидатов: Paladin, Crusader, Necromancer и старый добрый Assasin (или, по-нашему, Киллер). Каждому классу присущи свои добродетели. Paladin может ловко избегать неприятельских стрел или просто блокировать их. И Paladin, и Crusader способны лечить себя, не выбывая из схватки. Многим понравится душка-Necromancer. Этот сибарит поднимает уже упокоенных монстров, заставляя их сражаться на своей стороне. Что касается Assasin'ов, то они, как известно, очень удачно скрываются в тени (подъездов?). Словом, тень поможет вам проскользнуть за спинами врагов или же нанести им смертельный удар.

Впрочем, классы были бы не столь интересной задумкой, если бы Raven не ввела систему experience-очков,

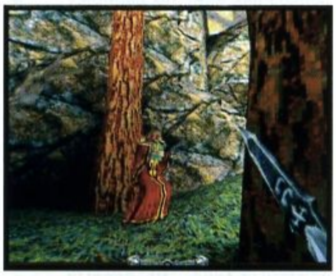












сделав еще один большой шаг по направлению к RPG. Дело в том, что игроки смогут набираться опыта, медленно переходя от одного уровня "профессионализма" к другому (их всего 10). Это нововведение подтолкнет игрока к более тщательному прохождению уровней — ведь пропущенные монстры и секреты — это потерянные experience-очки. Чем их больше — тем более вероятно, что вы выживете на следующем этапе. Приобретая опыт, ваш герой сможет увеличить свою статистику, включая HP, AC, скорость реакции и силу удара.

Опытные игроки знают — чем больше классов героев, тем больше оружия. Raven не поскупилась и наделила каждого бойца пятью стандартными типами. Учитывая, что весь арсенал достигает цифры 32, можно предположить, что остальные 12 видов вооружения станут приятной неожиданностью. Кроме того, не стоит забывать о таких полезных вещах, как Tome of Power, способные значительно увеличить разрушительную способность оружия. Ярчайший пример — Vorpal Axe. Этот интересный прибор имеет тенденцию опасно отражаться от стен и колонн, прожигая на своем пути всю живую плоть (как раз перед тем, как взорваться). Усиленный вариант Tome of Power идет дальше: незадачливая жертва, поймавшая такой топорик, будет тщательно нашинкована до основанья. А потом... Словом, очаровательно.

Что касается объектов для приложения подобного оружия, то все монстры до сих пор держатся в строжайшем секрете. Известно лишь, что в игре совершенно точно будут присутствовать гигантские скорпионы и пауки, которые и были "заскриншотены". Особые надежды Raven возлагает на Riders of Apocalypse, огромных рогатых тварей, восседающих на чудовищных конях. Перспектива заманчивая.



Несмотря на возмущение играющей публики, shareware-версии Hexen 2 не будет — за скромным демо-вариантом сразу последует полный пакет. Ждать осталось не так долго — до середины лета, которое как раз уже началось. А вы не заметили?..

id Software + Sierra = ?

Правильный ответ: Valve. Sierra On-Line "с гордостью сообщает, что приобрела все права на издание и распространение новой игры от компании Valve". С гордостью! **Half-Life** основан на Quake engine' от id Software, совмещая этот дизайнерский шедевр с собственными разработками в данной области и абсолютно уникальной схемой игры. Как результат — вероятно появление самой интересной action-игры нынешнего года.

Итак, отменная графика в игре уже присутствует. Разумеется, Half-Life даст нам вволю пострелять. С другой стороны, старый принцип "один против всех", когда герою не приходится задумываться насчет того, кто перед ним — друг или враг, более не работает. Вам придется сначала думать, потом стрелять, а не наоборот! Компания Valve приложила немало усилий, чтобы "разбавить" традиционно спартанский жанр "Shoot them up". Все приключения игрока наконец-то подкрепляются серьезной сюжетной линией.

Игра может похвастаться неплохими техническими данными: поддержка шестнадцатибитного цвета, сложный цветной lighting, динамические текстуры и металлические поверхности. Уникальная система моделирования монстров, в свою очередь, может блеснуть невиданным доселе количеством плоскостей в одной модели и чарующе плавными движениями. Искусственный интеллект зверюг достаточно развит, чтобы проявить обычно не свойственное компьютеру коварство, способность устраивать самые настоящие засады и предпочитать коллективный образ действий. Счастливые обладатели MMX и 3D-акселераторов также не останутся на бобах: Half-Life поддерживает Open-GL и Direct3D. В сетевой игре по "Интернету" могут участвовать до 32 человек.

Но хватит о технологических прорывах: вот и сюжет. Вас отправляют на совершенно секретный научно-исследовательский объект, расположенный на старой ракетной базе. Незамедлительно вы совершаете замечательное открытие, за которым вплотную последовало нехорошее предчувствие. Как результат — дурацкое решение — и вот, кровавые останки коллег украшают вашу любимую лабораторию. Вам приходится с огромным трудом (с помощью продолжительных боев) пробиваться наверх, к поверхности, где правительственные войска уже вплотную схватились с ордами диковинных монстров. Думаете спаслись?! Не тут-то было — собратья по разуму не менее обеспокоены тем фактом, что вы остались в живых и вырвались наружу. Единственное решение — пробраться в открытый вами чужой мир, обломить все планы врагов и лишь затем понять, как помириться с кровожадными сородичами.

Вас ждет немало диковинного вооружения, подстерегают злобные враги, предстоят встречи с потрясающе красивыми мирами. Для того чтобы выжить, вам понадобится очень хорошая реакция и, по возможности, умение принимать единственно верные решения. Ибо далеко не все монстры, с которыми вам предстоит столкнуться на узенькой дорожке, — враги, а многие вещи далеко не так просты, каковыми поначалу кажутся.

Sierra планирует выпустить Half-Life уже к ноябрю этого года.

Позвоните родителям





Вездесущая корпорация Eidos ищет таланты. И, как ни странно, находит. **Terracide**, новая игрушка от Simis, публикуемая упомянутым игрушечно-издательским монстром, вполне может претендовать на лавры очередного Descent'а.

Знайте: не стоит забывать о близких людях! Вот, к примеру, беспечные жители планеты Земля: отправили часть "своих" осваивать космические просторы. И совсем забыли об этом прискорбном факте. Ровно через двести лет оскорбленные отсутствием внимания путешественники, точнее, мутанты, которые когда-то принадлежали к homo sapiens, вернулись домой. Вернулись, не забыв прихватить с собой огромные военные корабли, которые теперь угрожают незадачливым землянам. Что делать? Как что? Искать очередного супермена!

Усидчивые сотрудники Simis неплохо поработали над очередным подарком от Microsoft, а именно Direct3D. Terracide вполне может похвастаться невиданным доселе качеством графики. Потрясающие 3D-миры, очень сложная lighting-модель, превосходно смоделированные враги — одно это уже выделяет игру из ряда себе подобных. Ну а если речь идет о D3D, то поддержка трехмерных акселераторов неизбежна (3Dfx и Rendition лидируют). Игрушка использует почти все специфические hardware-эффекты каждого акселератора, что не может не привести в восторг счастливых обладателей столь ценного железа.



Terracide не мудрствуя лукаво хочется назвать Descent-клоном. Игрок, обладая крошечным, но мощным корабликом, должен остановить полчища врагов. Перед вами 7 огромных дредноутов и около 20 уровней. При чем здесь космические корабли мутантов? Очень просто: единственный шанс уничтожить врага — это разрушить его базу, которой и является подобный летающий гроб. Ваша цель: преодолев защиту истребителей противника, подобраться к одному из шлюзов очередного корабля-гиганта. Главное веселье начинает внутри. В конце концов, какая разница — добывающая шахта или трюм корабля?

Арсенал столь крохотного корабля порадует даже самых придирчивых пилотов. Создатели Terracide предусмотрительно ввели понятие "бортовых портов", в которых и размещается активное оружие. У вашего кораблика на носу целых три "крепления". Это значит, что вы сможете выбрать сразу три полюбившихся гаубицы и установить их для последующего эффективного (попеременного или одновременного) использования по назначению. А ведь вашими соперником будет хитрый и бездушный AI.

Terracide не забывает о стремлении каждого честного работника застрелить своего соседа по комнате. И подобное



легко выполнимо, поскольку игра в ЛВС поддерживает до 16 одновременных подключений. Специально для коллективных побоищ уже спроектированы специальные deathmatch-арены, уникальное, не встречающееся в "одиночной" игре оружие и бонусы. Варианты игры: "каждый сам за себя", "стенка на стенку" и столь популярное ныне развлечение "отними флаг".

Есть подозрение, что игра выйдет в самом ближайшем. Но вот когда она доберется до России...





Ion Storm на марше

Расставшись со всемирно известной id Software, всемирно известный John Romero обрек себя на долгие творческие муки. Ничего странного — несмотря на то что имя Romero известно любому младенцу, Ion Storm, компания "отщепенца", еще должна зарекомендовать себя.

И вот, после продолжительного молчания, группа "талантливых разработчиков", как г-н Ромеро и его товарищи без ложной скромности себя называют, обрушила на игровой мир информацию сразу о нескольких проектах.

Первым идет **Daikatana**, личная игра самого Romero. Насытившись чистыми аркадами, родитель DOOM'а и Quake'а решил сотворить игру-гибрид. Daikatana, разумеется, основана на неизменном трехмерном engine' Quake II, но не надейтесь на непрерывную стрельбу! Сам творец называет проект "аркадно-приключенческой RPG". Вот так. Уже существуют четыре огромных мира, каждый из которых лежит в собственном временном периоде. Игрок будет изрядно удивлен

странными прыжками из средневековья в далекое будущее. Какими прыжками? Конечно же, с помощью замечательного волшебного меча Daikatana, который является не только древним самурайским оружием, но и, по совместительству, машиной времени. Жадным на разнообразие quake'ерам обещаны 64 монстра, 32 вида оружия и абсолютно уникальные дизайн, архитектура и даже цветовая палитра каждого из миров. Daikatana будет публиковаться всесильной ныне компанией Eidos.

Следующий проект Ion Storm — **Anachronox**, "ролевая игра" от небезызвестного Tom Hall. Дабы не играть на руку исключительно любителям RPG, сценарий повествует вовсе не о знаменитых Подземельях & Драконах. Напротив, Ion Storm намеревается подвести именно science fiction-основу под свое новое детище. На сегодня известно лишь то, что автор сюжета вдохновлялся просмотром любимой космической мыльной оперы Star Trek. Игра будет использовать все тот же "трехмерный engine нашей мечты".

Третьей и последней заявленной игрой от Ion Storm станет real-time-стратегия **Remora** (название рабочее) с великолепным (цитата из пресс-релиза) научно-фантастическим сюжетом. Впрочем, пока компания слишком увлечена первыми двумя проектами — более подробные новости об этой игре воспоследуют.

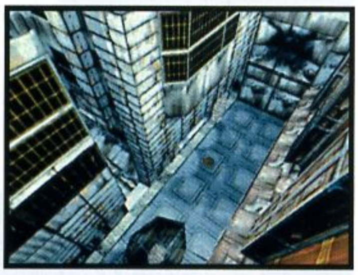
Несмотря на любимую отговорку "игра выйдет, когда будет готова", Romero все-таки заметил, что надеется выпустить Daikatana уже к концу 97 года.

Ангельское блюдо





Похоже, что вскоре любой игроман сможет ощутить, каково это — жить с крылышками за спиной. Нет, речь не о тотальной ангелизации планеты (хоть идея и хороша!). Компания Cyclone Studios доверила фирме 3DO свою последнюю разработку — **Requiem: Wrath of the Fallen**, которая втягивает игроков в смертельную схватку между "добрыми" и "злыми" ангелами. Итак, Ад и Рай снова в ссоре, и именно вам, в роли исключительно положительного ангелочка, придется расхлебывать эту грязную и опасную кашу: оказывается, на небе тоже есть спецназ, который призван уничтожать всех падших особей.



Очевидно, что игра с подобным сюжетом может быть лишь очередной "стрелялкой", как называют в народе 3D shooter'ы. Requiem интересен тем, что помимо стандартной "дичи" вам попадется немало персон, с которыми можно просто поговорить о проблемах царства небесного. У любого из собеседников есть даже определенный стиль поведения, и вам придется найти частный подход к каждому, если вы захотите добыть какие-то важные сведения.

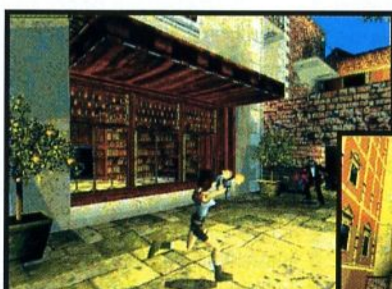


Помимо чисто квестовых развлечений ангелы часто летают и занимаются альпинизмом (прямо как незабвенная Lara Croft). Авторы позаботились о том, чтобы каждый раз, когда вы взбираетесь на отвесный склон или ездите на какой-либо твари, камера "разумно" меняла позицию, выбирая оптимальный для игрока вид.

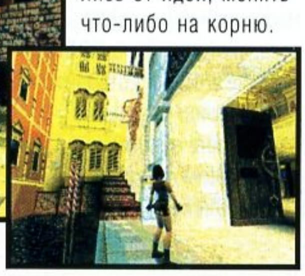
В чем еще могут покаяться авторы? Лишь в паре мелочей: во-первых, Requiem будет поддерживать multiplayer-режим по сети и "Интернету"; вторая хорошая новость — 3D-акселераторы не останутся в стороне.

Лара за Ларой

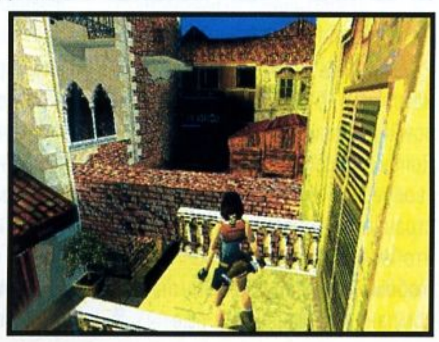
Дело Лары Крофт принесло Eidos и Core большие деньги. Тут не может обойтись без полноценных продолжений. Поэтому разработчики, побаловавшись add-on'ом, решили все-таки переключиться на создание **Tomb Raider 2**.



Новости скупы, но они есть. Первое: авторам настолько понравилось собственное творение #1, что они отказались от идеи, менять что-либо на корню.

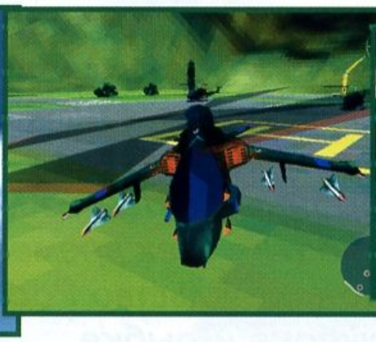


Второе: более или менее существенная переделка ждет только графику — больше не будет неуместных спрайтов, а разрешение текстур будет существенно увеличено. Третье: будут активно использоваться возможности 3D-ускорителей, благодаря чему количество спецэффектов заметно увеличится.



Что до сюжета и соотношения между головоломками и action — на фронте без перемен. Тем более что комиксов про Лариску уже столько нарисовано...









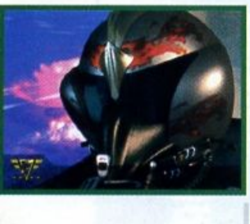
Extreme Assault "Команчей" здесь не держат

Все. Наконец-то коллеги по человечеству научились делать нормальный HiRes, TrueColor и 3D. Теперь, когда эти три слова суть не высший пилотаж, но повседневная норма, можно спокойно сравнивать, уподоблять и сопоставлять. И делать выводы. Вывод номер один: Extreme Assault **от Blue Byte — бесспорное достижение. Оказывается, не Settler'ами едиными жив простой немецкий девелопер...**









Вниманию тех, кто забыл прочесть в 3-м номере посвященную данной игре новостюшку! Инопланетяне; все плохо; мужественный герой-летчик (он же танкист); спасать матушку... Интересующихся подробностями опять-таки отсылаю к .EXE #3'1997, тем более что речь пойдет только о демо-версии игры, не содержащей и десятой доли обещанного создателями.

Во-первых — нет суленного танка T1. Шесть уровней, доступных в этой самой что ни на есть играбельной демо-версии, отданы исключительно вертолету АН-23 и единственному абстрактно-европейскому пейзажу. Но, доложу я вам, вволю поиграв, этого вполне достаточно, тем более, если учесть затравочно-рекламную функцию демонстрационных версий. Словом, на висящем на самой красивой стене нашей редакции лозунге "Ждем полных версий..." появилось еще одно химическикарандашное название.

Первые приходящие в голову аркадные вертолеты — HeliCOPS (равновеликая весовая категория). Не отвлекаясь на отсутствие манящего танка (без которого "демка" несколько половинчата), замечу, что Extreme Assault легко "уела" указанную игру по всем параметрам. Главное — она дает на порядок больший эмоциональный заряд — мощное ощущение не тупой, но всесокрушающей силы.

В той части сюжета, которая нам досталась, Чужие освоили привычную земную технику (по меркам рассматриваемой части будущего нашей планеты): грузовики, танки, зенитные установки, вертолеты (последние аналогичны тому, на котором вы совершаете свои подвиги). Как и положено в аркаде, силы противника "ну очень преобладающие", поэтому работать надобно в соответствии с основополагающим принципом повсеместного выжигания земли, не оставляя от живого камня на камне, обрушивая ураганный огонь на все, что движется. Пока игроку доступны только четыре вида смертоубийства, но как же красив этот некропоток в тысячах цветов! Системы залпового огня, "подсвеченные" эффектами фантастического оружия, смотрятся потрясающе. Лазерные штучки эстетически менее убедительны, но их убойная сила позволяет простить им многое... А уж самонаводящиеся ракеты, уничтожающие любую цель с одного выстрела, — отрада души моей однозначно полчаса.



Естественно, все эти вкусные вещицы щедро вываливаются из покалеченных (уничтоженных) врагов. Которые радуют, чего давно не случалось. В то время пока повреждения персонажа выражаются посредством абстрактного "лайфбара", никому летать и жить не мешающего, то враги, будучи подбитыми, на редкость честно теряют ориентацию и могут погибнуть, врезавшись в стену или попав под пули товарищей по партии (оптовой). Если что-то задымилось, то более на это дымящееся внимания не расходуйте: горящий деятель долго не протянет.

Аккуратен и игровой мир. Красиво горят елки и прочая флора (фауны, увы, пока не замечено). Не без шика взлетают на воздух жилые дома, школы, мерии, кирхи и больнички. При этом отрабатываются даже такие мелочи, как столкновение с холмами/домами (неприятно), таран (впрочем, если сбить одиноко стоящую елку, крови и боли будет не так уж много), полеты в эпицентрах взрыва (опасно для здоровья). Необходимо отметить грамотное построение уровней, оставляющее место для свободного полета тактической мысли (при общении с преобладающими силами принято выделяться умом), а также погладить сценаристов по головке за проявленную смекалку: то спасти кого-нибудь надо, то защитное поле убрать — скромно, но со вкусом.

Достойны доброго слова и сами миссии, отчетливо связанные логически. Каждая происходит на небольшом пятачке, где надо всех отправить к праотцам, затем сделать что-то полезное, после чего вас под белы рученьки препроводят на место дальнейшего бряцания железными мускулами. Брифинги отличаются отсутствием видеотрепа и ясным целеуказанием. Прошибает слезу умиления постепенное возрастание сложности, а также баланс сил в игре. Привет отсутствию внезапных и неоправданных тупиков и резкого увеличения сложности!

Звук — естественный и правильный. Графика... Ничего радикально нового не придумано, но то, что, кажется, окончательно стало нормой, выполнено старательно и с фантазией. Дежурное дело — поддержка MMX. В остальном — традиционно честный 3D с образцово показательным небом и отлично смотрящимися взрывами и стрельбой. Видимо, в этом месте надо помянуть и десяток способов покрутить камерой.

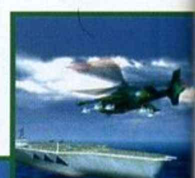


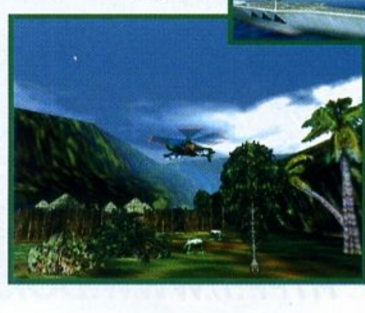


Нет никаких сомнений в аркабельности EA. Управление летательным аппаратом минимизировано (летим прямо — значит, разгоняемся, а так чтобы газануть на повороте — не ждите), запас боеприпасов рассчитан на неотпускаемую гашетку, из подбитых танков вываливаются бонусы... Искренне веселая и качественно сделанная игра с забавным (и честным) AI действует на центральную нервную систему самым положительным образом.

Конечно, шести миссий из одной серии не достаточно для осознания всего величия очередного творения Blue Byte, но все же нам приоткрыли завесу, и мы поняли — это мило. Минимальное количество глюков в демо-версии позволяет предположить, что ждать коммерческого релиза осталось всего ничего.

— Х.Мотолог





Мы едем, едем, едем...

GT Racing 97



Почему обижены имитаторы? Больно уж игра несолидна с этой точки зрения. Несколько оторванные от физиологических реалий графика и звук делают ее сугубо мультипликационной (см. скриншоты, которые, увы, дались большой кровью, да и то лишь в низком разрешении), а правила ее по-аркадному оптимистичны. Делала игру французская команда Blue Sphere, а издавать/продавать сие произведение собирается Ocean.

Словом, ситуация тупиковая. Излагать что-то умное на тему очередных аркадных автогонок можно недолго. Лично я, по всей видимости, уже не в состоянии сказать что-то свежее и нетленное. Производители игры, что характерно, тоже. Поэтому придется, надувая щеки и выдерживая большие паузы, давить из себя тривиальные мелочи.

Демо-версия весьма ограничена в своих возможностях, но понятно, что придется кататься на неких машинах, напоминающих известные и спортивные. Единственное доступное в том-что-авторы-изволили-закатать-в-деморолик авто напоминает "Феррари". Не какую-то конкретную модель, но некий собирательный образ. Остальные участвующие в гонке машинки тоже, должно быть, на что-то в чем-то смахивают. Не суть. Соревнования будут проходить в неких провинциально-деревенских населенных пунктах. По асфальту разгоняемся, сворачиваем на проселочную дорогу и трясемся по полной программе. Пока не дотягиваем до следующего асфальта. Если, конечно, дотягиваем, потому что повреждения в новой игре вполне доступны, более того, машина быстро разбивается вдребезги. Это наше. Что-то родное есть и в индикаторе повреждений и "счетчике оставшихся жизней" (за заезд можно разбить четыре машины). Руки так и чешутся.

AI тоже не дурак столкнуться, порушиться или просто свергнуться с трассы. У нас это принято называть "честностью". Нет ничего приятнее, чем наблюдать, как едущее впереди авто сшибает с пути всякий мусор, который затем валится тебе на голову. При этом и без того узкая дорога отягощена бензовозами и праздношатающимся местным населением (праздношатается оно на машинах, пешеходов пока не нарисовали).



Так — в обгонах и одолении чекпойнтов — и проходит гонка. Скорость — внушительная, повороты — крутые, сорваться с трассы и уткнуться носом в удаленное от дороги дерево — проще простого. А еще можно свернуть не туда. Но, как ни старайся, долго партизанить не дадут: заплутавшего товарища ставят на место (в прямом смысле) и заставляют продолжить движение в нужном направлении (хваленая французская демократия!).

Но не переживайте: невозможность исследовать заколоченные туннели и срезать повороты не делает игру менее интересной. Просто придется наступать на горло собственной песне и приучать себя ездить, куда попросили. Поскольку у демонстрационной версии отрезано все, что только можно отрезать (есть даже ненавистное ограничение времени гонки, его не хватает даже на полтрассы), ничего путного нельзя сказать про выбор машины и ее модернизацию. Но бросается в глаза нетривиальное авторское решение, касающееся извечной проблемы переключения передач. Вообще говоря, игра переключает передачи сама. Но предусмотрена возможность переключать их с помощью джойстика, геймпада, руля — причем непосредственно вмешиваясь в попытки компьютера заняться этим архиважным делом.

Отрубить автоматику невозможно, и логично предположить, что при таком подходе (если в какой-то момент не повысил передачу, ее повысят без твоей помощи) на переключении передач вручную можно скорее проиграть, чем выиграть. Такое решение проблемы кажется мне странноватым, остается лишь верить, что к выходу игры ситуация улучшится.

Больше об управлении сказать нечего, впрочем, стоп — отсутствует любимый народом ручник...

Игру по графике встречают. Не считая неких "спрайтоватых" елок, все весьма трехмерно и достаточно быстро. Благодаря талантливому — сверхнеестественному — подбору цветов, графика кажется совершенно мультяшной, а благодаря способности машин красиво подпрыгивать и

Если я в этой демо-версии чего-то и недопонял, то меня надо простить. Она упорно разговаривала со мной по-французски, а я, к своему стыду, этим языком не владею. Но главное я постиг:
GT Racing 97 **— автогонка, причем в раздел симуляции она не попадает.**

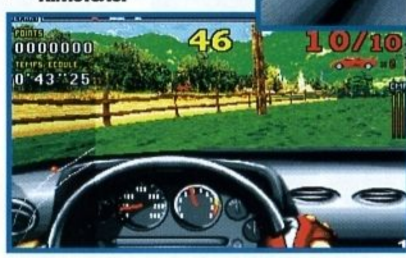
совершать перелеты и вращения в воздухе — веселой. Никаких технических новаций, проблесков гениальности, суперэффектов замечено не было. Скорее всего, их просто нет. Не тот проект, не тот уровень. Есть только SVGA-графика — без излишеств, едва ли потрясающая воображение, но качественная.

На общем фоне автоаркад, традиционно склонных к минимализму, GTR'97 отличается разве что некоей ограниченной веселостью и приятным ощущением скорости и трассы. Переход с шоссе на проселок испытываешь сразу и бесповоротно. Сталкиваясь с кем-то, понимаешь, что это больно — не только по шкале повреждений, но и по каким-то иным ощущениям. Словом, должна получиться среднестатистическая, ни вашим ни нашим, крепкого качества игра, которую не за что хвалить, но и ругать не хочется.





— Х.Мотолог



Мнимый киллер

Esoteria

...Взглянув на демо-версию игры Esoteria **лишь одним глазом, сразу уясняешь, откуда растут ноги. Но, призадумавшись, понимаешь и то, что MDK-клон в рекордно короткие сроки не слепишь. Выходит, совпадение. Выходит, идея носилась в воздухе. Выходит, Mobeus Design, делая свою первую игру, ни на кого не равнялась и никого не копировала. Тому есть и реальные подтверждения: производство игры стартовало примерно в те же сроки, что и создание MDK, и демо-версия, о которой мы сегодня говорим, планировалась авторами чуть ли не на декабрь прошлого года. Однако что-то там не сработало, и вместо декабря получилась вторая половина мая. Это одно. А второе заключается в том, что для достойного соперничества с MDK мало быть просто похожим...**

Чует мое сердце, что шутеры от первого лица всем надоели. Видимо, лучше не могут, а хуже не хотят. И засели тогда лидеры аркадного бизнеса и стали думать, чего бы такое свеженькое измыслить, как бы так завернуть, чтобы играющий словом позорным "DOOM" не бросался и их, производителей, в плагиате и безыдейности не уличал. И пришла тогда одновременно в разные головы одна и та же мысль: нарисуем красивого героя, повесим ему за спину камеру и пусть все будет не так, как в Quake.

Первой к финишу пришла Shiny, выпустившая убийственный MDK. Когда впечатления от этой игры вроде бы устаканились, подоспела Mobeus с демо- (пока) версией Esoteria, обещающей вскорости быть, быть полной и быть интересной. Впрочем, признаюсь сразу, лично мне творение Shiny/Interplay нравится больше, хотя многие онлайновые коллеги называют грядущую игру не иначе как MDK-киллер. Чего в этом больше — недомыслия или лукавства?



Внешнее сходство, разумеется, есть, этого не отнять, но вот начинка, дух... MDK, какой бы современной и 3D она ни была, скорее тянулась к классическим аркадам, отличалась общим проворством, неутомимым весельем и постоянной тягой





вперед. Esoteria же ближе к классическим шутерам "бродильного" толка, где принято регулярно стоять на распутье, раздумывая, с кого бы начать отстрел.

Отношение к тем, кто пришел вторым, всегда подозрительное. У нас в редакции — в особенности. "Дык, мы это... того... уже..." — мямлит автор этих строк. "Ты бы это... того... слишком не обижал..." — намекает главный. "Нет, — снобистски заявляет имярек, — это не пройдет..."

Esoteria отказалась от



снайперского режима в пользу mlook'а. А может, в Mobeus'е никогда об этом и не думали... Зато очевидно другое: ребят глодала идея-фикс сделать камеру настолько непосредственной, чтобы у играющего захватывало дух и он долго-долго пытался понять, а что, собственно, происходит? Так и есть: камера самым неконтролируемым образом носится за нашим парнем, естественным образом участвуя в его мотаниях головой. С одной стороны — целиться удобно и почти всегда все видно. С другой — очень непривычно. Поскольку я отнесся к игре с некоей предвзятостью, то до сих пор не нашел, как переставить управление с инвертированного на прямое (причем проникся подозрением, что это нереально), и мотаю головой не в ту сторону, проклиная джойстики и авиасимуляторы, из которых растут ноги этой самой инверсии.

В результате, вероятно, целеустремленных поисков авторами новой игры изюминок и новинок сложилась такая ситуация: Esoteria станет игрой, переполненной наворотами, с трудом укладывающимися в признанные рамки. Новация, которой я не принял, — инвентория с постоянно скапливающимися брифинговыми записками, усложненными картами, информацией о месте действия и врагах, живущая в меню. В результате — все эти записки я обычно просматриваю после смерти, окончательной и согласованной с небесной канцелярией. Впрочем, допускаю, что кому-то это может и понравиться.

Другое дело — гораздо менее стильная и умелая, чем у MDK, графика. Не производящая почти никакого впечатления. Более того, подбор цветов такой, что кроме оттенков серого ничего и не замечаешь. Нет элегантности в движениях камеры, преследует



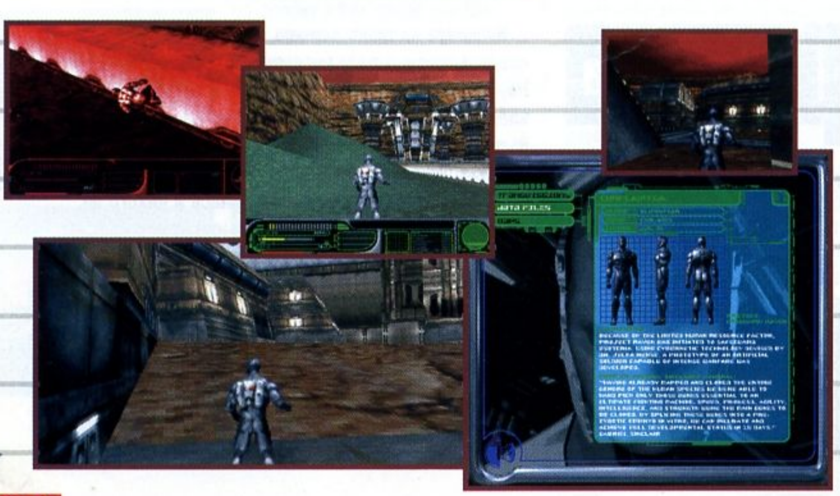
ощущение, что она болтается в невесомости, причем чувствует себя так, как чувствовала в свое время космонавт Терешкова Валентина. Я, как человек, восприимчивый к морской болезни, глядя на это мотание, тоже не слишком хорошо себя чувствую.

Но главное преступление против человечности — это, конечно, спрайты. Монстры в пикселях, персонаж в пикселях (жутких, разумеется), выстрелы — в них же, взрывы — как "Десцент" в 3D-очках. Шаг вперед — два шага назад. Если игра все же произведет сенсацию, как утверждают некоторые горячие ребята, то все будут ломать голову, почему. Потому как здания, да и графика в целом — это 3D на уровне Duke Nukem. Невразумительные текстуры на явно грубых моделях с подвирающей перспективой. 640x480 игру скорее портит, чем лечит.

В общем, если Esoteria будет соответствовать уровню демоверсии, то выйдет нечто со специфическим геймплеем и весьма низким уровнем исполнения. Что обидно, поскольку весь год веришь, что разработчики исправятся и станут чище душой, а они халтурят и выезжают на рекламных лозунгах. Когда трупы разлетаются в клочья, только для того, чтобы не лежать ногами вперед, — это мелкое взяточничество. Такое впечатление, что программеры кого-то хотели обмануть...

— Х.Мотолог



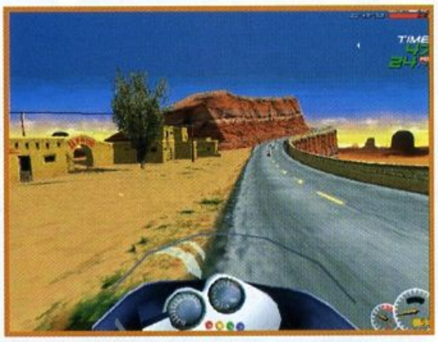



ПОЙ СО МНОЙ
Что украсит ваш досуг?
КАРАОКЕ – лучший друг!
КАРАОКЕ
ПОЙ СО МНОЙ
СОКРОВИЩЕ
Вашей CD-ROM
библиотеки
КомпьюЛинк



Рулить!

*...Нет, что ни говори, а судьба у таких игрушек и тяжела, и неоднозначна: в симуляторы их не берут (не дотягивают по "серьезности/реалистичности"), а в аркадах не любят (стрельбы/душегубства нет). Из-за того, что **Moto Racer** столь же прост на второй взгляд, как и на первый, он не дотягивает до "Нашего выбора" и прочей всемирной помпы. О нем не станут кричать на всех перекрестках. Но есть подозрение, что он надолго задержится на моем диске, несмотря на постоянную нехватку парочки лишних гигасов для вареза...*



Потому что игра хороша

Delphine Software International под руководством Electronic Arts потрудилась на славу. Четко понимая, что расслабляющие средства не надо путать со слабительными, "дельфины" создали отличную игру, предназначенную для аккуратного отключения головного мозга при сохранении стабильной (но не слишком большой) нагрузки на спинной. Moto Racer — законченное произведение искусства, не содержащее, как положено, лишних деталей и убедительное по всем параметрам.

Игра достойна клейма "почти идеально" и соответствует всем неписаным стандартам нынешнего года. А это не только поддержка 3D-ускорителей и MMX, но еще и качество. Например качество полигонной текстурированной графики, работающей в высоком разрешении, приветствующей нас нестыдной детализацией и относительно высокой скоростью. Качеством звука, ну и так далее...

Зачем нам сюжет?

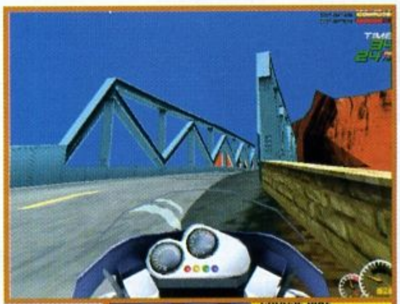
Ну его в пень... Чем в игре требуется заниматься — видно из названия, в крайнем случае — из скриншотов (внимательно см.). При этом на выбор предоставлено восемь мотоциклов, отличающихся характеристиками "скорость-ускорение-управляемость-тормоза" (см. четыре "бара" на предваряющих гонку экранах) и, разумеется, внешним видом. Разжевывать суть этих параметров, наверное, не требуется, достаточно сказать, что они очень заметны при управлении двухколесным другом. Да, мотоциклы суть плод бурной фантазии авторов игры, фирмы-производители железных коней могут отдыхать: в суды за нарушение авторских прав никого тащить не придется. Привет любителям "мануальной" трансмиссии! — ее можно.

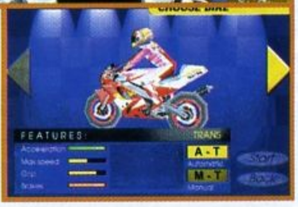
Четыре типа трасс: "гоночные" (приличный асфальт и ориентация на огромные скорости), гоночно-проселочные (дороги поуже, горок побольше, повороты покруче), "совсем проселочные" (слякоть, совершенно жуткие кочки, мотокросс) и, я бы сказал, сугубо сибирские (снег, как мне кажется, видели все читатели .EXE). Соответственно, на первых двух типах трасс из-под колес не летит ничего, потом летит грязь, потом снег. Некий намек на изменение сцепления с почвой (в зависимости от покрытия) скорее чувствуется, чем не..., хотя это, конечно же, условность — из-за *очень аркадного* стиля гонки вопрос о сцеплении несколько ретушируется.

Тип трассы определяет и вид байков — выбор остается тем же, но меняются покрышки, да и сам мотоцикл, словно по мановению волшебной палочки, из трекового превращается в кроссовый.

Мы едем, едем, едем...

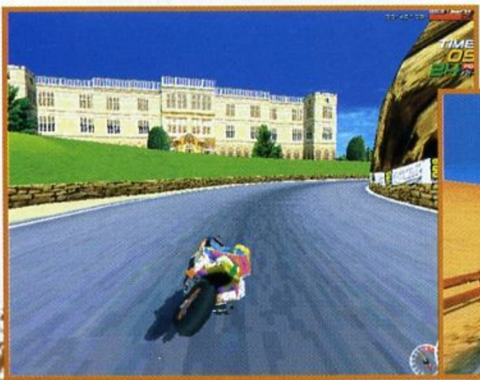
По ощущениям игра очень похожа на достопамятный Test Drive Off-Road. Однако в Moto Racer нас заставляют ехать строго по трассе. Нельзя не только сигануть с моста или срезать расстояние между чекпойнтами, но и — даже! — "улучшить" поворот, проехав по

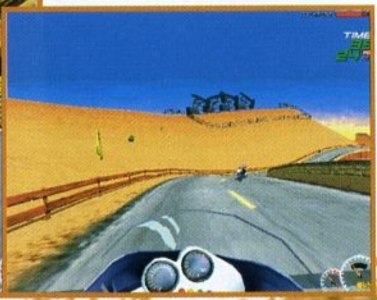




прилегающей к дороге обочине. Ручки нам в этом смысле обломали, причем авторов понять можно: все же речь идет не о джипах. Подобное — коммунально-коридорного типа — ограничение позволило авторам создать ну очень красивые фоны. Наконец-то покончившие со своим жалким спрайтовым прошлым елки смотрятся не хуже шишкинских корабельных сосен (это такой комплимент). Жаль только, что на всю эту лепоту не успеваешь обращать внимание — гонка столь насыщенна и так захватывает, что некогда даже на спидометр глянуть, не то что на окружающий ландшафт. Которому, впрочем, впору присваивать статус "Ландшафтный заповедник республиканского значения".

Кроме того, смотреть по сторонам не дают соперники, коих здесь дюжина, а то и две. К тому же хитроумная DSI

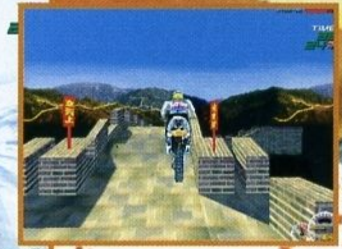


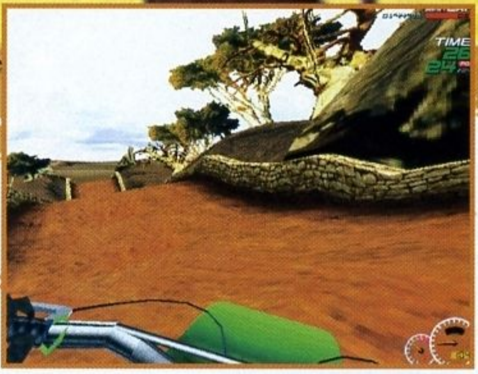












искусственно подогрела накал страстей. Ужасное дельфинье изобретение работает так: проезжаем чекпойнт — нам дают, скажем, тридцать секунд; проезжаем его же на следующем круге — глядь — нам дали на пять секунд меньше; третий круг — уже двадцать... И так каждый круг, каждый чекпойнт, на любом уровне сложности. Медленно в такой игре не поездишь, а последний круг и вовсе можно и нужно проходить только идеально, любое столкновение остановит игру на самом сладком месте. Система несколько потогонная, но в известном смысле позволяет держать играющего в напряжении...

Обидно, что на компьютерных игроков этот садизм не распространяется. А то финишировала бы половина — вот цирк-то был бы...

Рулить

Не сложно. Если пользоваться автоматическим переключением передач — уложимся в пять клавиш, если не — в семь. К банальному "право-лево-газ-тормоз" прибавляется презабавнейшая вещь — постановка железного коня на дыбы с последующим существенным ускорением. Забавны две вещи — в такой "позе" мотоцикл неуправляем (что соответствует действительности — едет-то он на одном колесе), а если включить "вид из кабины" (взгляд на руль), то не видишь ничего, кроме голубого неба. Не видишь и понимаешь, почему камеру, болтающуюся за спиною гонщика, презрительно кличут читерской. Хотя знаки, предупреждающие о поворотах, — тоже постыдная подачка от создателей игры.

По этой логике, AI очень честен (на дыбки, спасибо, не встает), хотя сама по себе поведенческая модель компьютера забавна. Как известно, AI-гонщики проходят повороты по самолучшей траектории. К тому же востры очень грамотно подсекать "живого" соперника, перекрывать дорогу и вообще всячески гадить. Стадо из двух с половиной десятков гонщиков — штука веселая.

Но мы ведь не только во фраках, но и в тельняшках, не так ли, господа? Подрезать, сбить, толкнуть!.. Столкновения — вещь архиважная. Как вы думаете, что произойдет с человеком, на скорости свыше двух сотен километров в час врезающемся в стену на мотоцикле, а потом отлетающем метров на тридцать? Правильно, он семь секунд лежит, потом заводит тачку и продолжает гонку. Разбить, сломать или испортить мотоцикл в игре нельзя. Топливо не кончается ни при каких раскладах. Даже если страны ОПЕК вдруг объявили остальному миру бойкот. Следовательно, нет никаких боксов.

Однако то, вылетит ли гонщик из седла при столкновении или нет, и сколько он пролетит со скоростью пули — в игре отслеживается вполне правдоподобно. А правдоподобие, как известно, существеннее, чем истина. В известном смысле.

Снова о деталях

Честная, без халтуры 3D-графика в высоком разрешении и (только) с шестнадцатиразрядным цветом обеспечивает чистоту ощущений. Если у вас есть время в процессе гонки — можете наслаждаться мелкими деталями. Если у вас нет чего-то, что сильно ускоряет 3D, а процессор на уровне требований игры — лучше убавьте уровень детализации. Все-таки DirectX — вещь хорошая, стабильно качественных engine'ов на ней много. Этот — очередной.

Единственная не очень приятная вещь заключается в том, что даже при максимуме детализации некоторые удаленные от игрока части задника могут появляться достаточно внезапно. Почему авторы сразу обрезали их расчет, начиная с определенной глубины экрана, а не ввели лишнюю пару уровней детализации — не ясно. Но игре это не мешает, потому что смотреть надо на дорогу, с которой все в порядке. Тени, дым, полупрозрачные объекты... На DSI должны равняться отстающие, и даже кое-кому из программистов-"хорошистов" надо поучиться на примере графики Moto Racer.

Звук. Звук динамичен. Это главное. Двигатель должен реветь, он и ревет. А комментарии странного дядьки, который запоздало радуется очередному чекпойнту, — это уже ерунда.

Так надо!

Всем равняться на DSI! Именно с такого уровня должны начинаться все хорошие игры. Не надо ничего усложнять, если вы не можете обеспечить графику и звук на уровне Moto Racer. Единственная проблема — очень невеликое количество трасс. Надеюсь, цифра "восемь", которой тут все ограничено, не включает секретные и призовые "тропинки". Надеюсь, DSI что-нибудь придумает и подарит нам еще несколько трасс. Все же четыре существующих типа прекрасно отвечают самым различным настроениям и темпераментам.

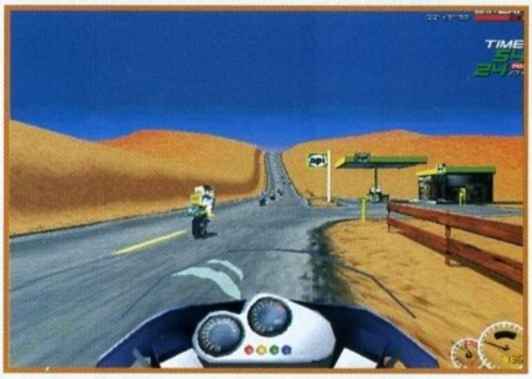
В общем, порадовали старика.

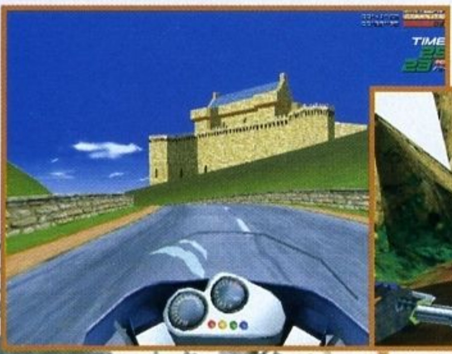
Хвалю.

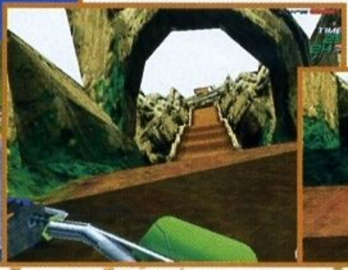
— Х.Мотолог

Системные требования:
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, SVGA, Windows 95

ИГРА **Moto Racer**
предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952









Moto Racer

★ Delphine Software International
★ Electronic Arts

95%	ГРАФИКА
89%	ЗВУК
89%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89,5%

Рассматривал электрическую лампочку. Остался доволен.
Хармс

Буффон и пятерочница

*К известному всем ряду противопоставлений — "OS/2 vs Win95", "C vs Paskal", "Quake vs DN3D" — можно смело присовокуплять еще одно — "PC vs SPS". Приставка — друг человека или же позорище святого дела компьютерных игр? **Pandemonium** — одна из самых достойных игр для Sony PlayStation, портированных на PC в последнее время. Пожалуй, немного проигрывающая выдающимся образцам жанра (в лице Mario 64 и Crash Bandicoot), но легко обходящая всех остальных монументальная платформная аркада.*

И тут нас всех обманули

Нас подставили. Тех, кто не сбегал в универсам, чтобы прикупить 3Dfx, обвели вокруг пальца. Нет правды на земле. Я долго с омерзением рассматривал игру, в которую играл на SPS полгода тому назад, и понимал, что на PC она проигрывает по графике PlayStation'овской версии настолько, что лучше б ее и не выпускали. Пока не позвонил владельцу вышеупомянутой железяки и не узнал, что с ней графика на несколько порядков лучше, нежели на серой коробочке к телевизору. Поверим на слово и продолжим.

А пока, без 3Dfx'а на выбор предлагаются три видеорежима: 320x200 в окне, 640x480 на полный экран, но через строчку (омерзительное зрелище, особенно на большом мониторе) и 800x600 (то же самое, что и в предыдущем варианте, но с черной рамочкой, отличающей одно разрешение от другого). При этом обещанный 16-битный цвет выглядит каким-то убогим (не люблю, когда меня обманывают), эффектов минимум, туман непрозрачный...





Другие бандикуты

При этом сама игра достойна всяческих похвал, и среди всех-всех-всех аркад упомянутой консоли уступает, пожалуй, лишь еще не привитому к PC "Бандикуту", да и то — самую малость. Классическая платформная аркада, перенесенная в 3D, — это нечто. С точностью до некоторых дверей и запрыгивания на верхние площадки персонаж движется по одной и той же линии, но линия эта ехидно извивается в реально закрученном мире, а камера, преследующая героя, творит чудеса акробатики.

Нет побега, ибо нет движения в сторону, только вверх, вниз, вперед, назад, прыжок и стрельба. У нашего клоуна (главный герой) есть способность к дополнительной цирковой атаке, у дамы, выглядящей истой отличницей, — умение крутить сальто. Все просто и, как учит реклама пищевых продуктов, — легко усвояемо. Мир наш — замки, леса, луга, пустыни, пещеры и т.д. и т.п. Мир полон не слишком агрессивных монстров, жизнь проходит в прыжках. Зануды могут крушить монстров оружием, но занятие это не очень достойное — гадов принято громить, прыгая у них на голове: это весело, не похоже на DOOM и позволяет забраться на требуемую высоту, где могут быть обнаружены полезнейшие секреты.



Поскольку игра напичкана запрятанными ключами и секретными помещениями, людям основательным придется долго и тщательно прочесывать уровень, обнюхивая все его углы в поисках бонусов и морального удовлетворения. В конце-то концов, есть места, которые просто нельзя миновать, не имея ключика (золотого), и поэтому минимальная прыгучесть и наблюдательность строго обязательны.

Да что я говорю? Какая минимальная... Pandemonium принадлежит к той категории игрищ, которые развивают реакцию без тени сознательности. Ни на что нет лишних намеков, просто требуется подпрыгивать, подпрыгивать и подпрыгивать, причем в некоторых случаях это надо делать, не допуская ни единой ошибки.



В общем случае ошибаться тоже запрещено, так как случайная гибель всегда рядом с вами, а "трейнеры неубиваемости" надо откуда-то скачивать. Хотя они, конечно, есть, как и секретные коды (цитата из видного специалиста по SPS: "Самый крутой чит позволяет динамически менять пол во время игры"). Но коды для этой версии отличаются от кодов для приставки и напоминают неуловимого Джо, которого, как вы знаете, никто никогда не ищет...

Продолжая список обучающих акцентов данной









игры, нельзя пройти мимо того факта, что она развивает наблюдательность. Наблюдательный читатель заметит секреты и пройдет игру с меньшей кровью. Жизнь пополняется сокровищами, лишние сокровища



и призовые жизни лежат в скрытых пещерах, так что бежать вперед и как можно быстрее отчасти менее интересно, чем рассматривать красоты уровня в поисках намеков, тем более что все намеки вполне прозрачны.

Еще раз к вопросу о выборе пола

Дело, конечно, личное. Можно попробовать и так и эдак. Игра позволяет пройти любой уровень, любым персонажем, причем в любой момент можно вернуться и пропрыгать уровень по новой. Любопытно, что каждый очередной заход (в том числе и после смерти героя) восстанавливает все бонусы и, увы, всех врагов. Так что, если какой-то уровень показался вам простым, то можно ходить туда вновь и вновь, чтобы прокормить семью (фактически — загрузиться жизнями).

Занятие довольно скучное, но не слишком, поскольку уровни, как ни крути, очень красивы и



являются произведениями искусства. Со сложностью нигде не переборщили, а красота (с точностью до графики) и продуманность — всем бы поучиться.

Но вернемся к нашим баранам. То есть к персонажам. Кроме пары основных героев имеются многочисленные дополнительные: лягушки, носороги, драконы... На некоторых уровнях находятся порталы, превращающие играющего, скажем, в лягушку, по понятным причинам обладающую особыми прыжковыми талантами, и до следующего портала (совершающего, ясное дело, обратную метаморфозу), клочок уровня устроен таким образом, что пройти его можно только с этим вновь обретенным героем. Обойти портал и как-то избавиться от превращений невозможно.

Так и живем

Все остальное — мелочи. Мелочи продуманные и отшлифованные, мелочи, или, если угодно, нюансы, отличающие хорошую игру от плохой, результат игры ума разработчиков, мелочи, позволяющие снять с Pandemonium'а бирку "просто аркада". Конечно, в известной степени это детская игра. Потому что отличная (при наличии 3Dfx!) графика, хороший звук, трековая, подобранная к каждому уровню музыка, сюжет — все это делает Pandemonium веселенькой волшебной сказкой.

Полезной детям и забавляющей взрослых. Чем писать о деталях, сравнивать (с чем сравнивать? с "Бандикутом"? с известным червяком? с зайцами?..), делать многозначительный выводы, обсуждать, давать рекомендации и выписывать рецепты, готовить солюшены и тактические советы, лучше оставить место для скриншотов. Пусть их дадут покрупнее, а мы расстанемся.

Жаль, конечно, что не разработчики игры (они святые!), но те, кто ее портировал, так жестоко схалтурили и сосредоточили свои усилия на дорогой и редкой железяке, а не на попытке сделать хорошую графику для всех и каждого. Жаль, что по непонятным



причинам звук чуть уступает оригинальному. Но главное-то осталось.

— *Х.Мотолог*

Системные требования: *Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, видеоускоритель 3Dfx (рекомендуется), Windows 95*





Pandemonium

★ Crystal Dynamics
★ BMG Interactive

40%	ГРАФИКА без 3Dfx
70%	ЗВУК
95%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

84%

Забытый жанр

*...Вероятно, эти ребятишки из числа тех, что умерли с мечом в руках. Теперь понятно, почему среди персонажей **Time Warriors** отсутствует русифицированный браток с обрезом: Silmarils — контора американская, она просто не в курсе. Но отсутствуют и собутыльники Аль Капоне с томмиганами. Видимо, предпочтение отдавалось тем, кто владеет холодным (нихт огнестрельным!) оружием.*

Их собрали, дабы они мутузили друг друга. При этом авторы сценария настаивают на том, что это лучшие воины всех времен и всех царств, по-пионерски готовые мечом и пяткой доказать свой приоритет. Словом, эдакий Tekken, но исключительно под Windows 95/DOS. Откровенно говоря, на PlayStation, самой "драчливой" платформе новейшего времени, с этим вряд ли бы стали связываться. Хотя, кто их знает...

Нет, нет, что вы, игра Time Warriors далека от убогости! Напротив, в ней масса нового и интересного. Просто это тот самый вновь обретенный комоватый блин. Видевшие нечто, называемое Tekken, могут прекратить дальнейшее чтение, а рецензируемую игру игнорировать. Остальные же рискуют узнать много интересного о современном развитии PC-мордобоя.

Как известно, после всесокрушающего бума Mortal Kombat, отдельные поклонники-реликты которого все еще ломают клавиатуры от Кенигсберга до Владика, наступило стойкое затишье, прерываемое задышливыми вскриками редких, странных и плоских поделок, чей неуспех особенно заметен на фоне тотального шагания сериала по городам и весям. В то же время на консолях наступил полный и окончательный расцвет абсолютно трехмерных кулачно-оружейных действ. Надо было что-то делать, и вот оно: Time Warriors, вся из себя трехмерная, не на живот, а на смерть.

Пресловутая трехмерность привносит в драку еще одну степень свободы. Этой свободы становится больше аж на 50%. Вся мощь и концентрация жуткой серии ударов сводится на нет элементарным шажком в сторону. Удар справа становится ударом справа только тогда, когда это "право" имеется в наличии. Приятно и то, что ринг круглый. Не прижать врага к стенке, а красиво вышвырнуть за пределы площадки — это что-то! 3D-бэкграунд выглядит куда "осязаемей", нежели плоская (пусть и анимированная) картинка на заднем плане. Лучше один раз увидеть...

Вы уже догадались, Time Warriors — вполне объемная игра. Но в чем-то ее создатели не доработали. К примеру, здесь можно отойти в сторону (о чем так долго говорили большевики). Но — только в одну сторону! Научно выражаясь, игрок способен двигаться по часовой стрелке, если лицо его ориентировано на противника. И это в сочетании с прелестной комбинацией клавиш — "два раза [вниз]". Мягко говоря, не самая удобная штука. Хотя управление в TW само по себе довольно показательно.







Разобравшись с этими перекатами (вернее, с перекатом), я затаил на игрушку искреннюю детскую обиду. И не зря, потому что, присмотревшись, понял, что в ней плохо. Глубокоуважаемые товарищи из Silmarils со своим RPG'шным прошлым напрочь проигнорировали опыт разработчиков аналогичных игр. Честно создав дюжину различающихся своими характеристиками персонажей, сотворив подходящие под легенды и видеоролики оружие и манеру боя, они не удосужились использовать такую распространенную в наше время вещицу, как motion capture. (Впрочем, возможен вариант, что они кому-то это дело заказывали и стали жертвой мошенничества.) Ничто живое так не двигается и двигаться не может, как это делают персонажи Time Warriors! Нечто напоминающее детский церебральный паралич, ревматизм, множественные переломы и пляску святого Витта, причем одновременно. А со всеми этими хворями в одном отдельно взятом теле, простите, не живут, что само собой подталкивает к следующему крамольному умозаключению: дело происходит именно там, куда попадают души павших меченосцев. Но и там, право же, были бы предпочтительны более точные движения.



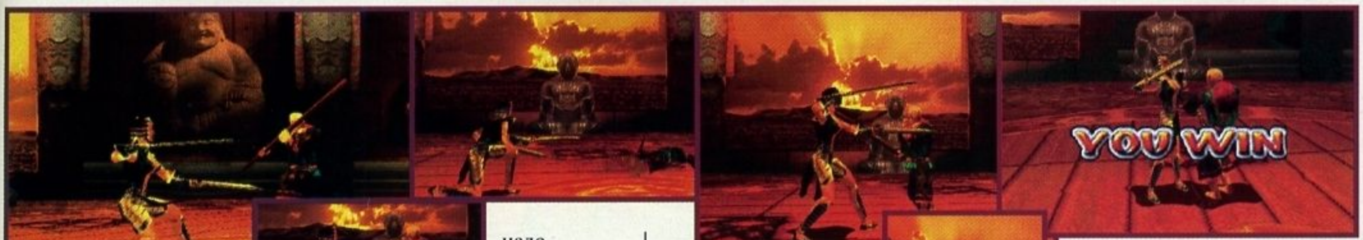
















Не все в порядке и с самими ударами. Когда речь идет о магии или каком-нибудь дистанционном оружии, зрелище более-менее терпимо (хотя пиксели взрывов и наводят на мысль, что спрайты делались только для 320x200 и оскорбительны на фоне четких трехмерных моделей), но как только дело доходит до тех самых трехмерных телодвижений, разного рода подсечек и красивых ударов сбоку... Не знаю, как вам, но меня не покидало чувство, что авторы пытаются подсунуть мне эрзац. Сочетания “удар-блок”, вместо того чтобы во всей своей красе демонстрировать возможности, предоставляемые трехмерным реализмом, напротив, поражают воображение натянутостью и кривостью... Никто не ожидал симулятора мужика с мечом с видом “из кабины”, но должны же быть какие-то пределы...

“Вида из кабины” в хозяйстве, разумеется, нет, да и не больно-то хотелось. Камер в игре предостаточно, вкус каждого будет удовлетворен. Само наличие в такой игре тысячецветной (честно говоря, 16-битные цвета не слишком заметны) SVGA-графики с тенями, детализацией, эффектами освещения, качественными текстурами, трехмерными персонажами и бэкграундами — это хорошо, надо отметить командой “Так держать!”. Главное в таком количестве графических балясин — это возможность их отключить, если у вас кармане не завалялось 3Dfx Voodoo или аналогичного девайса.

Да, и не забудьте, пожалуйста, отключить звуковые эффекты. Я понимаю, для игры столь динамичного жанра отключение звука — большая жертва. Но уши надо беречь. Мордобои по определению не способны их приласкать, но в Time Warriors звук воистину омерзителен. Что 8 бит, что 16 — хоть волком вой. При этом (на двухсотом “Пентиуме” с MMX!) звук порой умудрялся отставать от действия! В сад это дело, в сад...

Игра позабавит вас наличием мультиплейера, способного кроме очевидных вариантов, комбинирующих бедных клавиатурщиков и богатых геймпадовладельцев, обеспечивать нужды хозяев модемов. Делает игра это несколько странно, но делает же!

Корень “геймпад” мелькнул выше не краснобайства для. На стандартных писюковых геймпадах — четыре кнопки для движения и четыре для ударов. Всего восемь. Этот фактор и определил управление Time Warriors как несложное. Поскольку ударов на порядок больше, для овладения игрой в совершенстве потребуется изучить комбинации. В зависимости от настройки управления ваши пальцы будут либо скручиваться узлом, либо распластываться по клавиатуре, но в любом случае этой доске с клавишами придется нелегко...

Для игры характерны мягкость и ненавязчивость. Это всегда приятно. Если бы не странности, Time Warriors была бы отличным расслабляющим средством. Разработчики не стали тратить нервные клетки на сложные и разнообразные схемы сражений — ограничились выбором числа игроков и возможностью настраивать в меню количество раундов, жизнь и ограничения времени. Причем удары и движения сбалансированы таким образом, что выдумывать сложные тактические схемы, тренироваться, разучивая хитрые серии, в принципе бесполезно. Игра давит собственной простотой, и давит весьма успешно.

Несмотря на все вышеперечисленное, заметочку можно закончить на оптимистической ноте. Во-первых, игра не так уж плоха, просто она обладает рядом недостатков, с которыми наверняка смирится обладатель менее занудного характера (“менее” — разумеется, по отношению ко мне). Во-вторых, Silmarils никто не мешает, оставив engine и дизайн персонажей такими, какие они есть, форсировать натурализм модели боя, серьезно подойти к пластике и движениям героев, переписать звук — и быстренько выпустить на рынок новую потрясающую аркадную супербитву Time Warriors 2, которая всех сразит, получит “Наш выбор”, будет расхвалена и, может быть, вызовет зависть даже у владельцев PlayStation...

— **Х.Мотолог**

Системные требования: Pentium 90, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, Windows 95/MS-DOS









Time Warriors

★ Silmarils
★ ReadySoft

87%	ГРАФИКА
20%	ЗВУК
65%	СЮЖЕТ

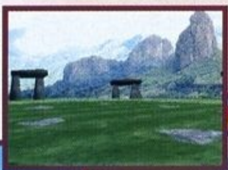
ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%











Просто месть

The Crow city of angels

“Люди говорят, что когда кто-нибудь умирает, ворон уносит его душу в страну мертвых, но иногда происходит нечто, столь ужасное, что душа уносит с собой всю тяжесть происшедшего и не может обрести покой... Бывает и такое, что ворон возвращает душу обратно — чтобы она исправила то, что произошло, и освободилась от мучений.”

“Последнее, что помнил Эш перед смертью, это лица, лица убийц, он просил не трогать сына — но затем последовал выстрел, потом еще один и еще... Это был Halloween — праздник тьмы, и этот день внезапно закончился для Эша и его сына, затем была тишина, и шум прибоя...”





Вероятно, вы знаете, что история **The Crow: City of Angels**, новой игры, о которой мы сейчас немного поговорим, началась довольно давно — в 1994 году, когда



был снята легендарная картина The Crow (“Ворон”), не сказать о которой было бы форменным свинством. К тому же эта вводная кино-справка избавит нас от ритуального треска по поводу сюжета, поскольку нынешняя игра суть отражение упомянутой картины...

В главной роли The Crow сыграл неповторимый Brandon Lee (тот самый, сын знаменитого отца), и это была его последняя роль: парень трагически погиб во время съемок при весьма странных, если не сказать мистических, обстоятельствах. Впрочем, и сам фильм имел серьезный мистический “закос” (именно мистический, а не фантастический, как мнится многим). Все это плюс неожиданные ходы с еще одним героем картины — закадровой рок-музыкой, привело к тому, что “Ворон” стал такой же культовой картиной среди рок-музыкантов и поклонников альтернативной культуры, как Pulp Fiction для “золотой молодежи” (не поленитесь и запустите в Web'е поиск сайтов, посвященных The Crow, — количество умопомрачительное).



По прошествии двух лет, когда слово “культовый”, увы, стало синонимом слова “коммерческий”, компания Miramax, специализирующаяся на “культовом” кино, решает наверстать “упущенную прибыль” и поднимает тему “Ворона”, выпуская второй фильм, The City of Angels (“Город ангелов”). Картина на волне популярности The Crow делает бешеные сборы. Правда, только во всеядной Америке — поскольку от первого фильма мало что осталось, а Vinsent Perez явил собой лишь блеклую тень Ли. Именно этот успех и побудил хорошо чувствующую конъюнктуру компанию Acclaim сделать игру по мотивам movie...

Если театр начинается с вешалки, то игра возникает в заставке. В данном случае заставка (как, впрочем, и весь видеоряд) немного пострадала при переносе с PlayStation, но художественной ценности она от этого не потеряла — все как в фильме: мрачная атмосфера, едва освещенная пристань, Эш и его сын окружены бандой головорезов, убийство...

Вы (в роли Эша — см. врез к рецензии) вернулись, чтобы свершить мщение (все вослед фильму: ворон покажет дорогу — работа у него такая). Для этого необходимо всех



передавить, добраться до Джуды (главаря) и отправить его на тот свет.

Если в картине action-сцены шли как бы вторым планом, то в игре пофилософствовать вам уж точно не дадут: The Crow: City of Angels представляет собой чистей-



шей воды action (почти файтинг) с элементами adventure (минимальными из минимальных).

Так как сюжет вроде бы ясен (если нет — дружно см. обе картины), переходим к графике, стыдливой основе любого стреляльно-мордобойного текста.

Мир определился во

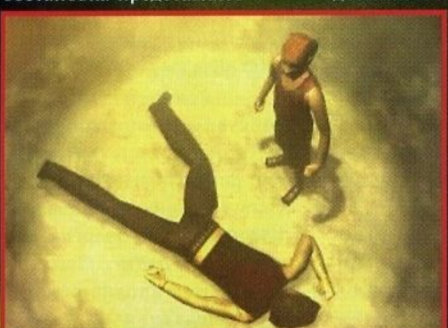







мнении, что морду лучше бить в 3D. И вот совсем еще тепленькие разработчики Gray Matter выпустили две игры, почти одновременно, почти на одну и ту же тему и почти на одном engine'е: Perfect Weapon и The Crow.

Графика трехмерна, что и требовалось жаждущим крови играющим массам. Персонажи выполнены в 3D, стрельбой да рукоприкладством занимаются плавно, аккуратно и в полном соответствии с учением "motion capture". В свою очередь, окружающая обстановка представляет



собой заранее просчитанные 3D-помещения. Ожидаемых накладок при совмещении персонажей с background'ами почти не случилось, кроме, пожалуй, неких "застреваний" героя в определенных местах. Рендеренные экраны, по которым вы передвигаетесь, выполнены "по мотивам фильма" и заимствуют его атмосферу с подкупающей искренностью: темно, мрачно, голодно и есть кому морду набить. Поработали художники, расстарались.

Acclaim считается одним из лидеров применения motion capture в играх, результат — реалистичные поединки и великолепная "хореография" движений, индивидуальная походка у заметных персонажей. Что до количества полигонов в каждом герое, то здесь создатели пытались догнать и перегнать. Причем догнали и перегнали.

Бывает... Есть и детали, отличающие хорошую игру от просто старательной: поверженные враги, умирающие в лужах растекающейся крови; осколки от гранат и разбитых бутылок, помпезно торчащие из вашей персоны; так называемые dyrki от пуль...

С душой сделан и звук, по крайне мере, он четко работает на игру; музыка разнообразна и заслуживает уважения — по сути, это упрощенный инструментальный вариант саундтрека к фильму: пропитанный той же атмосферой саунд, где-то гитарно-индустриальный, где-то мрачный "эмбиент" (хотя отказ от CD-треков не самое лучшее решение).

В известной степени, игра оправдала ожидания (не на все сто процентов и только той, достаточно немногочисленной аудитории, которая ее ждала), и если учесть, что на PC действ такого рода раз-два и обчелся, у нее найдутся свои искренние поклонники — как среди фанатов игр вроде Target Renegade, так и среди поклонников The Crow...

— V.I.P.

P.S. Несколько советов:
- если хотите знать пароли после каждого уровня, ставьте максимальный уровень сложности;
- ворон укажет вам дорогу;
- если вас окружили, применяйте сальто назад (два раза назад), это даст вам небольшое преимущество и время на проведение следующей серии ударов;
- если в вас стреляют ураганным образом (бывает, знаете ли), пригибайтесь и не вставайте до тех пор, пока противники не расстреляют все обоймы, после чего смело атакуйте, но все же с оглядкой — плохие ребята могут подобрать валяющиеся обоймы;
- лежащего противника можно добить ногой, если подойти к нему близко и нажать на соответствующую клавишу;
- бьясь с боссом, вы имеете возможность пользоваться специальными ударами, в том числе захватами;
- самое эффективное холодное оружие — мачете, огнестрельное — "Узи";
- исследуйте местность и вы сможете отыскать секретные проходы и бонусы.



Системные требования:
Pentium 90,
16 Мбайт RAM,
2-скоростной CD-ROM,
SVGA, Windows 95

The Crow: City of Angels

★ Gray Matter
★ Acclaim

72%	ГРАФИКА
86%	ЗВУК
65%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

76%

За что?



Мудрая природа устроена так, что заведомо слабые погибают. Наверное, это правильно. Но, увы, количество клинических случаев, количество тем, не грозящих ничем хорошим, от этого не уменьшается. В этом мать-природа не доработала.

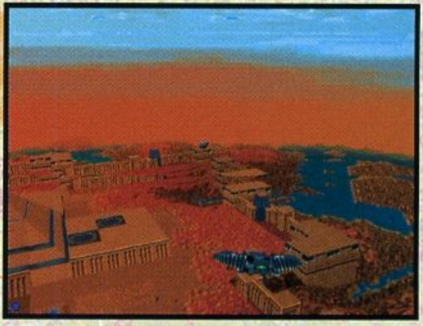
*Я никогда не был поклонником древнеегипетского (во всех его милейших проявлениях), но... S.C.A.R.A.B. я еще пережил, считая его случайностью... Теперь я понимаю, что он был обречен. Доказательство этому зовется **Sandwarriors: The Battle for the Sun Throne**. Доказательство ковалось более года, о нем, о его непреходящих ценностях кричалось неоднократно и помногу, однако случай все равно запущенный, и легче дать толику детского цианистого калия, чем врачевать и пробуждать надежду.*

Никогда не знал, за что надо любить фирму Gremlin. Особенно после ReLoaded. Наблюдая убогую Sandwarriors-заставку, редакция уныло зубоскалила, что игра создана на engine'е ReLoaded (есть такая игра! см. в этом же номере). Примерно так дело и обстоит. Редакция умная, зря насмешничать не станет.

А виновата, как мне кажется (нет, я просто уверен!), проегипетская тематика (словом, повинны господа фараоны и мадам Нефертити лично), ведь просто так снаряд в одну воронку дважды не падает. Год 6225 (не мелочась). Планета Таву. Клан Хоруса (хорошие) сражается против клана Сета (плохие, как вы помните из S.C.A.R.A.B.). Сражается, применяя тяжелую военную технику, имеющую самый непотребный вид. Что показательно, "мехи" тоже в ходу. Это при том, что давно известно, что человек, предсказавший шагающим роботам блестящее военно-полевое будущее, был явно не в себе.

Ладно, это мелочи. Все это можно было сделать, и очень красиво. Главное ведь — летать и крушить. Стрельба, шум, гам, дикие крики "кто последний?", брифинги, видео. Но сделать хорошо — эта задача, по всей видимости, более сложная, чем сделать игру. Поэтому получите и распишитесь: SW, о котором так долго говорили в "Интернете", ждет вас. Меня он больше не дождется.

С чего бы такого начать? Любые навороты должны быть оправданы... Летательный аппарат, даже если легенда выполнена в духе плоской и плохой научной фикции, не должен напоминать чугунную птицу. Такое летать не может. В силу симуляторных потуг Gremlin'а летает оно плохо. Как топор. При этом, вследствие нажатия на некоторые функциональные клавиши, может выполнять сложные пируэты, именуемые маневрами. Эта задумка должна называться, наверное, высшим автопилотажем. Люди стараются, учатся маневрировать в воздухе, а тут кнопочку нажал — и все запредельно, от ракет уходишь и зрителей пугаешь.



И не важно, извращение это или просто тупость. Почему-то один из таких маневров переводит наше корыто в режим, при котором поворот заменен стрейфом, а изменение угла атаки превращается в движение вперед-назад. Это явление необъяснимо, как и наличие у НЛО заднего хода. Необъяснимо в принципе. Кстати, здесь задний ход доступен в любой момент и называется "маневром Сфинкса".

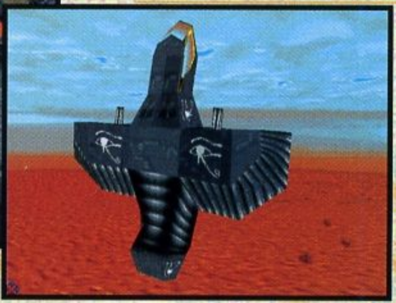
Ладно. И это безделица, хотя и поразительная. Топливо магическим образом связано с энергией (главным показателем благосостояния вашего Нечленораздельного ЛО). Энергия имеет свойство заканчиваться. Чтобы закрыть эту тему, достаточно сказать, что можно отыскать площадки для перезарядки и бочки с бонусами.

ЛО обладает отличной броней, имеющей приятное свойство восстанавливаться. Достаточно отлететь в сторону от ристалища и подождать, если у вас, конечно, не закончилась та самая энергия, которой за все платят. Опять же встречаются вполне ремонтные площадки.

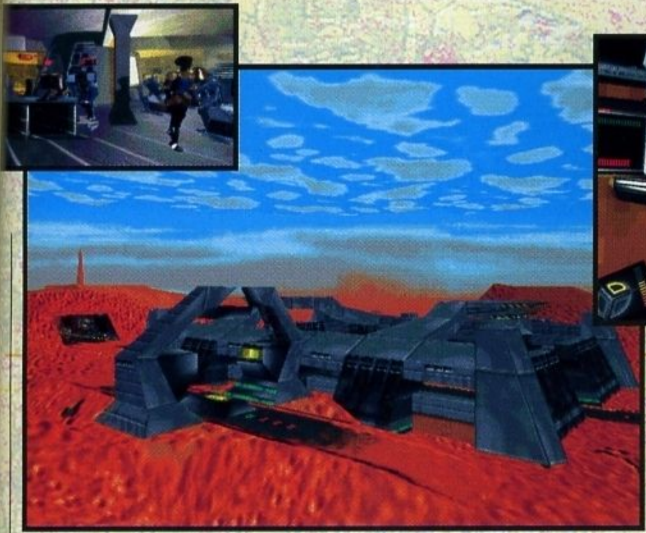
То, на чем мы летаем, неплохо вооружено. Девять видов. В том числе и ракеты, теоретически, самонаводящиеся. Правда, в первый же свой полет я какими-то шаманскими действиями эту их способность



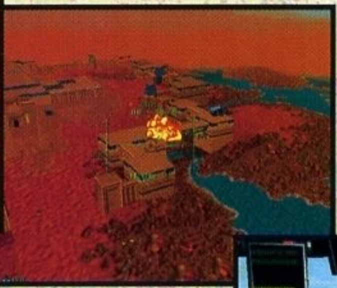




предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777









отключил, причем навсегда. Ну, такое бывает. Однако захватывать цели все же полезно в любом случае — о золоченом объекте вам расскажут много любопытного и, в принципе, полезного.

Не грешно и картой попользоваться. Она изобилует обозначениями и очень информативна. Несмотря на то что на компасе добрые стрелочки показывают направление полета; а если захватить цель, то обязательные к уничтожению объекты будут выделены красным. Тем же, кто не смотрит брифинги, рекомендую обращаться еще и к карте. По крайней мере оцените, долго ли предстоит колбасить. На карте можно самолично отмечать направление полета, дабы выстроить маршрут так, как душе угодно. Чем не имитатор?

Полагаю, всем уже ясно, что игра переполнена штучками, одолженными у авиасимуляторов: карта, компас, форсаж, системы противоракетного предупреждения... Не забыт и радар. Он масштабируется (все этим гордятся) и дает понять, то ли нас окружают напарники, друзья и товарищи, то ли дело плохо. Поскольку за убийство своих очки снимают, а за убийство мирных граждан — не дают, то стоит посматривать, в кого стреляем. Наземные и воздушные цели на радаре отмечаются по-разному, что, теоретически, позволяет оптимизировать тактику (сам я в это не верю, но полагаю, если бы эти строки читали создатели игры, они подумали бы, что их хвалят).

Игра изобилует деталями, нюансами, поводами почитать инструкцию, средствами для облегчения жизни игрока в сложной игровой обстановке... Задействовано огромное количество клавиш, управление можно назвать сложным, хотя это, разумеется, крупногабаритная условность. К этому случаю подходит слово "навороченный". Именно оно во всем своем позорящем смысле и характеризует игру.

Не секрет: чем больше в игру запрессовывается деталей, тем сложней игре стать хорошей. Сбалансировать всю эту кучу должным образом очень тяжело. И это про SW. От встречи с каждой новой частностью игры (нюансом, понимаешь) долго пребываешь в ступоре, пытаясь понять, кому это, собственно, нужно. Не мне, точно. Любое отдельно взятое извращение, наверное, могло бы быть полезным, но не в таком виде, в другое время и в другом месте.

(Вероятно, если меня запереть в тюремной камере (высадить на необитаемый остров, изолировать на космической станции...) один на один с Sandwarriors на достаточно длительный период, я начал бы искать в данном продукте что-то хорошее, но добровольно — увольте. Удовольствия от игры не получаешь, азарта — ноль, ощущения — препаршивейшие...)

Склоняюсь к мысли, что все это из-за графики (бог с ним, с Древним Египтом, пусть живет!). Все-таки аркадные игры не рассчитаны на то, что воображение будет дорисовывать картину и играющей погрузится в мир своих дримсов. Он, ленивая сволочь, будет туда погружаться, только в том случае, если графика игры дотягивает до лидеров жанра.

(Тут автор задумался: а чем, собственно, графика Sandwarriors хуже, скажем, графики Extreme Assault, недавно его впечатлившей, или Scorched Planet, весьма близкой по жанру игрушечки. И если со SP что-то можно придумать, то в общем случае понять, в чем проигрывает графика SW, было не просто.)

Казалось бы, до 800x600 (на Matrox Millennium почему-то не работает). Казалось бы, вполне трехмерная. Есть даже какие-то неплоские поверхности. Но оттого, что человеки, разрабатывающие программы, с грехом пополам научились делать полигонные здания, летательные аппараты и прочую боевую технику, мир лучше не стал. Неудачная попытка сделать не хуже, чем у других, почетным достижением больше не является. Все это сделано на каком-то примитивненьком уровне, не содержит заметных невооруженным глазом новинок и как-то утомляет. Здания ваялись поклонниками кубизма, а текстуры замешивались откровенными минималистами, что в нашей индустрии сродни неприкрытой халтуре. Из взрывов вылезают пиксели порнографических размеров. Понять, почему это происходит, трудно.

Даже такое универсальное объяснение, как патологическое отсутствие вкуса у художников (Gremlin всегда потрясает пошлостью и безвкусицей), кажется недостаточным. 256 цветов, в общем, тоже не так мало, и игра не может быть некрасивой лишь поэтому. Разговор сам собой переходит на уровень "не знаю почему, но мерзость" и "по совокупности недостатков". По крайней мере, после этой игры мне кажется, что я зря ругал в свое время Hellbender и ему подобных. Чем они хуже?

Надо замолвить словечко и за видеовставки: лучше бы их не было.

О звуке и говорить неохота. Силясь вспомнить, что там за звук, я пришел к выводу, что обратить внимание на этот звук или музыку нельзя. Это просто плохо, этому достаточно писиспикера. Не так чтобы совсем уж омерзительно, но их как бы и нет. Ноль.

Словом. Игра получилась нищая. Не беспредельно тупая, но вызывающе никакая, бесцельная и неинтересная. Пиксели от видеороликов к выстрелам, тщательная симуляция полета топора над пропастью. Какие-то египетские навороты... Туманнннннн...

— *Х.Мотолог*

Системные требования:
Pentium 75+, 8 Мбайт RAM (min), 2-скоростной CD-ROM (min), VGA/SVGA, MS-DOS/Windows 95

Sandwarriors

★ **Astros**

69%	ГРАФИКА
44%	ЗВУК
66%	СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	60%

ИГРА
Rocket Jockey
предоставлена компанией **SoftClub**, тел.: (095) 232-6952

Лошадь с моторчиком

Знающие люди утверждают, что в киноэпопее, чье название фигурирует в рубрике (выше голову, товарищ!), был эпизод с катанием верхом на ракетах. Те же товарищи нахально заявляют, что просвещенным игроманам на этих устройствах дали покататься в Rebel Assault 2. Rocket Science Games (под присмотром Sega Soft) сосредоточилась на этой технике для образованных и склепала **Rocket Jockey**, игру, дающую насладиться указанными транспортными средствами во весь рост и по полной программе.

Что значит "сосредоточиться и развить идею"? Прежде всего, дать игроку право выбора. Право выбора транспорта. Из пачки ракетоциклов, различающихся своей конструкцией (что в данной игре очень важно) и характеристиками. Выбора персонажей. Выбора места боевых действий и гоночных трасс. Словом, выбора достойного занятия.





Веселеньких игр в коробке ровно три, поэтому, отдавая какой-либо предпочтение, главное, правильно расставить акценты между спортом и откровенной бойней. Впрочем, прежде чем излагать правила предлагаемых развлечений, стоит рассказать о специфике аппарата, который предстоит оседлать.

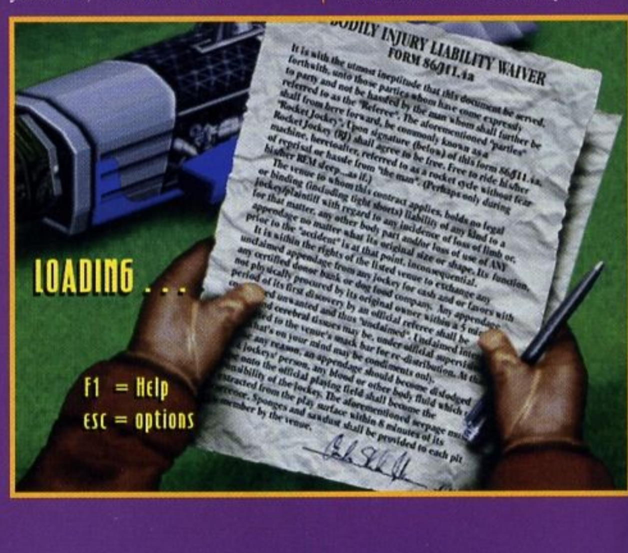
Основа устройства — реактивный двигатель. Реже — два реактивных двигателя. Седло, в котором сидят. Плюс колеса-лыжи-крылья. Подвеска зависит от конкретного аппарата и, вообще говоря, отличается невнятностью. Минимальное поворачивающее устройство. Ракетный двигатель стального коня позволяет быстро разгоняться и развивать бешеную скорость. Правда, ракетоцикл почти не управляем: наименьший радиус поворота на минимальной скорости — примерно половина площадки. Это тяжело, это несерьезно, в конце концов — неспортивно. Это проблема. Проблема решается приспособлением, позволяющим цепляться за столбы или их аналоги. Крепкий канат, снабженный надежным фиксатором, гарантирует поворот с минимальным радиусом.

Но мысль не должна застывать на месте. Если у нас имеется столь эффективный прибор, тем более в двух экземплярах (один справа, второй, как вы уже догадались, слева), то почему бы не использовать его с благой целью? Каковы наши благие помыслы? Ну, во-первых, можно подцепить противника, газануть и протащить его, маломочного, лишенного своего реактивного коня, метров двести по свежему газону. В порядке полудохлой и очевидной идеи, применимой во всех трех играх. Идея универсальна и эффективна, не даром же здоровье персонажа — на самом видном месте приборной панели.

Не останавливаясь, мысль создателей движется дальше: располагая удобными хватательными средствами, можно сыграть в поло. Благо реквизит не сложный: поставили на поле пару ворот, накидали мячей, захватываем мяч приспособлением — и давай его в ворота. Игра ведется один на один, сам себе защитник, сам себе нападающий, и никаких правил, кроме времени и подсчета очков. Если кто не понял, могу прямо указать, что если мяч подцепить не сложилось, можно подцепить противника и поиграть в перетягивание каната. Но — аккуратно. Потому что, если вы в Rocket Jockey упали на бренную землю, то придется долго и противно идти пешком к своему моторакето, рискуя при этом угодить под колеса (скорее — лыжи) товарища. А это больно.



Там, где боль, там и чистый спорт. Почему бы не плюнуть на ворота и не заменить мячи на мины? Все станет гораздо проще. И веселее! War — пожалуй, самый сложный с точки зрения управления этап игры. Все же игра — немножко симулятор, и тяжелые мины имеют привычку вращаться вокруг вашего аппарата. Не так чтобы это слишком сказывалось на траектории (до таких нюансов RJ все же не дошла), но может запросто привести к столь позорному поступку, как суицид. Но если правильно (вовремя) отпустить мину (она же бомба), то вашему врагу мало не покажется. Более гуман-











ный вариант — зацепить на трос его самого и ласково шваркнуть о стенку.

Ему понравится! Иначе, зачем игра поддерживает multiplayer? Только для этого, остальные варианты игры — профанация. Кроме, разве что, гонки. Для высокоскоростного агрегата любая гонка — самое достойное применение.

Гонка в Rocket Jockey — испытание не для слабонервных. Очень большая скорость и никакая маневренность против узких арок чекпойтов и крутых поворотов. Вот где приходится следить за собой и быть осторожным. Повторяю: дело может в любой момент усложниться тем, что вас кто-то зацепит грязным шлангом, вышибет из седла и переедет неласковым колесом, простите, лыжей. Больно, обидно, неприятно.



В любой из перечисленных игр можно сначала попрактиковаться в одиночестве, научиться управляться со своим огнедышащим конем и отработать захваты и повороты, тактические маневры, а затем ринуться в бой, а после боя, воспользовавшись модемом или локальной сетью...

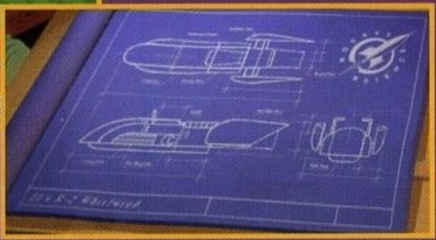
Динамика аппаратов действительно интересна. Именно поэтому игра не может быть названа откровенным отстоем. Попытки скрестить спорт с насилием всегда претендовали на звание "суперигра", но никогда этого звания не получали. Та же история приключилась и с RJ. Игрушка забавная, но в ней нет ничего завораживающего. При минимальности задействованных клавиш искусство управления аппаратом является достаточно замороченным делом, а выписываемые в случае успеха кренделя никаких сверхположительных эмоций не вызывают.

Впрочем, некой веселости у игры не отнимешь. Думаю, что честное соревнование двух людей, абсолютно не умеющих в нее играть, будет зрелищем, достойным для зрителей, и процессом, интересным для окружающих. Но по мере обучения удовольствие будет сходить на нет. Причем это тот самый случай, когда попытка выбрать другой байк (или иного героя) ни к чему не приведет.

Но я зря отвлекся. "Action силен графикой, графикой же и стыден", как учит народная полинезийская пословица. Не могу молчать, меня переполняют противоречивые чувства. Описание RJ-графики быстро выльется в список советов по быстродействию. Я в свое время считал, что Pentium 200 с 32 Мбайт — машина быстрая, а Rocket Jockey — игра простенькая, и все должно летать. Каково же было мое удивление...

Во-первых, игра теоретически умеет работать с 16-битным цветом, но программа установки делать этого не советует. Доверьтесь ей! Более того, переключите видеорежим Windows 95 в 256 цветов. Вы ничего не потеряете, а работать все будет гораздо быстрее. Подбор цветов (да и текстур) в игре достаточно скромен, если не сказать хуже.

Rocket Jockey — игра трехмерная, текстурированная, без спрайтов. Это хорошо. Несмотря на наличие видеорежима 320x200, советую всем



640x480, в нем, по крайней мере, понятно, что происходит, и видно, как выглядит наш транспорт. При этом придется посетить меню и снизить детализацию по меньшей мере на половину. Удивительно, но качество картинки от этого почти не ухудшится, а скорость возрастет в достаточное количество раз, чтобы избавиться от желания включить VGA-режим или выкинуть компьютер в окно.

Так или иначе, но ковырянием в настройках можно добиться от игры вполне приличной скорости (например, такой параметр, как "детализация звуковых эффектов" не шибко полезен, но отнимает массу процессорного времени). При этом понимаешь, что графика у игрушки средненькая, "обычный честный 3D", и, что обидно, однообразная и скучная. Нету зрелища!

Да и вся игра такая: качественная, но скучная. На любителя. Вы — любитель?

— Х.Мотолог

Системные требования: *Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, 55 Мбайт на HDD, SVGA, Windows 95*

Rocket Jockey

★ Rocket Science Games
★ SegaSoft

73% ГРАФИКА
60% ЗВУК
60% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

69%



Сквернословие, или Сизифов труд

*Сегодня уже и не вспомнить точную дату рождения Loaded, но одно известно доподлинно: по прошествии двух лет появился так называемый наследник — нечто по кличке **ReLoaded**. Не будем рассказывать, что творилось в первой части игры (об этом можно прочесть в #6'96 известного журнала), скажем лишь, что плохого дядьку все-таки убрали, при этом никто кроме не пострадал, женщины и дети были эвакуированы, а наши "прирожденные убийцы" легко и непринужденно отправились в свои бандитские свояси. Увы, никто тогда не обратил внимания на такой пустяк, как телепортация-мозгового-блока-жертвы-in-open-space. А зря. Словом, господа дилетантствующие киллеры, контрольный выстрел тренировать надо. Тренировали бы — не было бы Re... и всем было бы хорошо...*

ReLoaded являет собой смесь дешевого action и легкого садизма (детям до 21-го г. не рекомендуется); действие происходит на разных как бы планетах, где вы преследуете как бы вашего старого приятеля-босса, недобитого в последней разборке; в вашем распоряжении — бригада преступного труда, состоящая из маньяков, садистов, каннибалов и прочих не менее симпатичных персон; все киллеры довольно оригинальны — как внешне, так и внутренне, каждый обладает "коронным" приемом, ставящим точку в истории жертвы, каждый является носителем определенного оружия (пистолеты, базуки, автоматы, карманные ядерные бомбы etc).

Системные требования: *Pentium 75+, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, VGA/SVGA, MS-DOS/ Windows 95*

ReLoaded

★ Gremlin Interactive

18% ГРАФИКА

76% ЗВУК

45% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

20%

Приготовьтесь: в ваше распоряжение поступает один из этих душегубов. Вид на происходящее представляется в 3D-изометрии, ходьба предстоит долгая и по якобы пересеченной местности. При этом вы вынуждены коллекционировать разновсяческие непонятного происхождения предметы, дабы потом отдать их какому-нибудь проходимцу на пропускном пункте (что-то вроде ключей в Loaded), который пропустит вас дальше. Предупреждаю нервных: стрелять в него бесполезно — себе дороже. Другое предназначение бонусов — "апгрейд" оружия, которое может пригодиться в борьбе против аборигенов, наемников и даже целых армий.

Словом, классическая стрелялка, и ничего нового тут со времен Loaded не выросло. Впрочем, подозреваю, что игровой процесс может стимулироваться туземной (то есть трековой) музыкой. Разумеется, это не Pop Will Eat Itself с ее экстремально-



индустриальными мотивами, что звучали в Loaded, но все же... Тем паче, что прочее безрыбье ничего иного предложить не хочет и не может.

И только теперь перейдем к... как бы это помягче... к нареканиям, ибо любая, даже самая-самая игрушка может извлечь из печени рецензента до литра желчи. А уж Re...

Сквернословие #1: запущенность

Запущенность — наверное, самый тяжкий грех в компьютерных играх. Gremlin здесь преуспела. Что делали разработчики полтора года после выхода Loaded — остается только гадать. Впрочем, по словам этих деятелей, игровое поле стало трехмерным. В таком случае в Loaded оно тоже было 3D! И динамическое освещение тоже было, только в Re... оно смотрится на редкость убого. А если прибавить к этому списку "достижений и тяжких полуторагодичных трудов" невозможность свободно перемещаться во время стрельбы (в Loaded это дозволялось!), ЖУТКИЕ спрайты (ваш персонаж, враги и т.д.), которые зачем-то были перерисованы (едва ли это делали трезвые люди), неудобное управление, общую клиническую заторможенного действия, то... Нет таких слов в моем русском, которыми можно было бы описать... На английском — пожалуйста (там с обсценной лексикой проще). Но мы ведь российское издание, верно?

Сквернословие #2, или Что может заставить вас купить это

Во-первых, игра сама по себе не такая уж и дрянная (лично я видел игрушки с 5- и даже с 3-процентным рейтингом), просто в сравнении с предшественником она в самом деле никакая. Хотя и предшественник, положа руку на сердце...

Во-вторых, есть ярые поклонники shoot'em-up (сам видел нескольких и вовремя успел увернуться), которые примут любую игру, лишь бы стреляла... Ах да, недавно вышли комиксы по сюжету ReLoaded, с полным набором





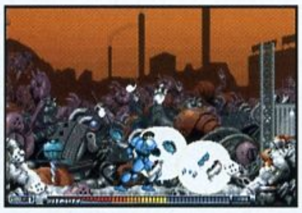
персонажей, так что, фанаты комиксов, оттягивайтесь.

Наконец, если вы относитесь к категории последних, то я просто не могу не отметить еще несколько эксклюзивных вещей (остальные должны были прекратить чтение несколько минут назад). Итак. Качественно выполненное "интро" и вставки, неплохой industrial/techno-саундтрек (только в CD-версии), SVGA 640x480x64 тысячи цветов, режим игры "на двоих" (как по сети, так и на одном экране), семь персонажей (плюс один секретный), upgrade вооружения, на редкость "неформальный" сюжет и... и еще можно двигать камни. Согласитесь, господа, ведь именно этого и ждали мы от ReLoaded больше всего...

— V.I.P.

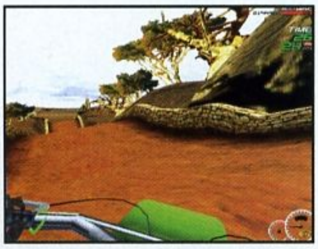
Blade Warrior
Cheat-код

Просто наберите **self healing**, когда вам захочется пожить еще немного.



Moto Racer
Cheat-коды

Введите вместо своего имени:



CDNALSI — все трассы
CTEKCOP — "карманные" мотоциклы
CESREVER — движение в обратную сторону.

OutLaws
Cheat-коды

Введите во время игры:
olairhead — возможность летать
olcds — вся карта



olfps — индикация количества кадров в секунду
olgps — демонстрация координат игрока
oljackpot — добавление инвентаря
olredlite — прекращение движения врагов



olzip — телепортация
olscreening — просмотр видеороликов
olopec — дополнительное масло для лампы
olgusher — неограниченное масло для лампы

Коды уровней

olhideout
oltown
oltrain
olcanyon
olmills
olsimms
olminer
olcliff
olranch

Shadow Warrior (shareware)
Cheat-коды

Нажмите "T" и введите:
SWCHAN — бессмертие
SWGIMME — все предметы
SWTREKxy — переход на другой уровень, где x — эпизод, y — уровень
SWLOC — индикация количества кадров в секунду
SWRES — изменение разрешения



SWSTART — уровень с начала
SWGHOST — проход сквозь стены
SWMAP — вся карта
QUIT — выход из игры
WINPACHINKO — выигрыш во встроенной игре-головоломке и получение разыгрываемого предмета

Rocket Jockey

Душераздирающая история получения секретного аппарата Stealth Bike:
Для того чтобы поиметь самый секретный из ракетоциклов, требуется посетить уровень "Mangled Memories" в режиме



"Rocket War", где необходимо двигаться прямо вперед до упора (в виде стены). В последний момент надо развернуться и начать движение по часовой стрелке вокруг арены, пока не откроется секретный проход. Проход довольно узок, поэтому придется спешиться. "Секретная"



ракета ждет вас внутри пещеры. Оседлайте ее и непременно выиграйте на ней турнир, иначе вам не удастся сохранить ее себе на память. Заметим также, что обретенный девайс невидим для радаров.

Tiger Shark
Cheat-коды

Начните игру и в первом меню нажмите одновременно пробел и "N", после чего введите:



HAPPY — и никаких повреждений!
BLAST — и не надо экономить патроны!



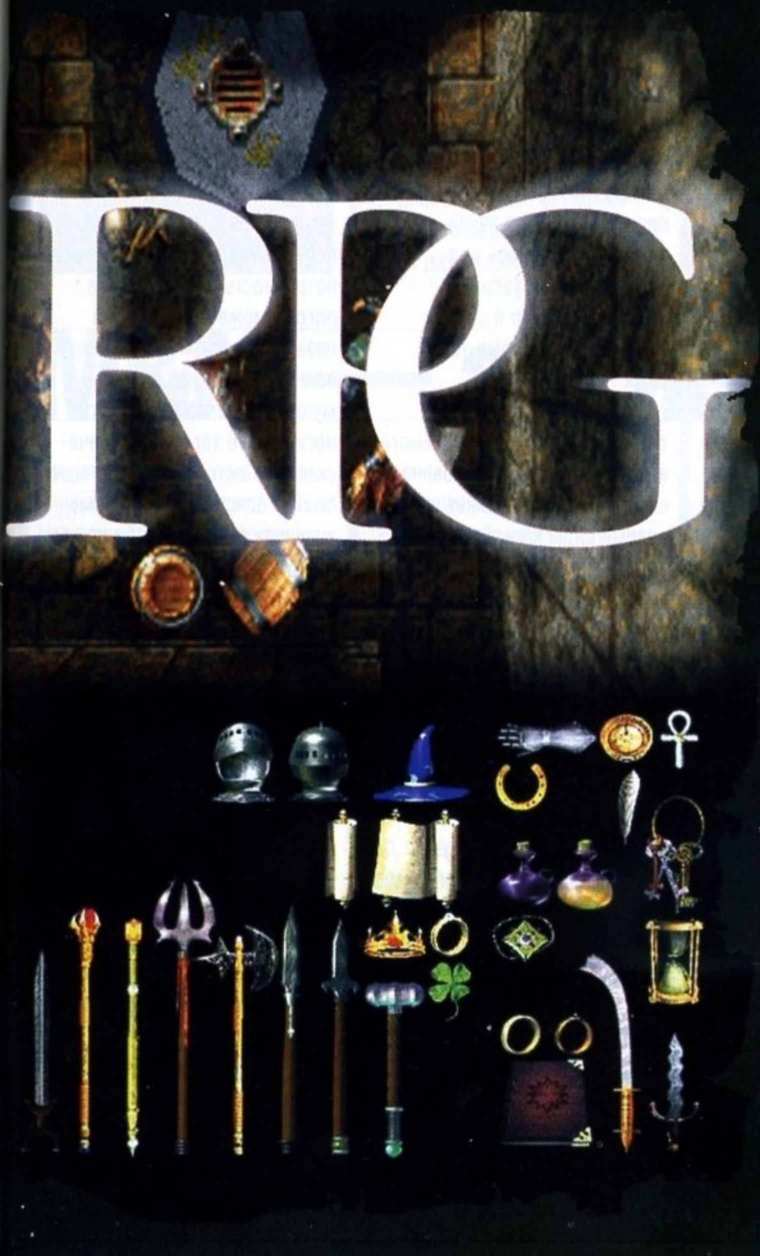
EMPTY — враги перестают отстреливаться!
AMMO — супероружие!
FREE — никаких столкновений!

Wild Raider
Cheat-коды

Введите во время игры **holyheck!**. После этого появится диалоговое окно, в котором можно выбрать следующие возможности:
re-entry — возвращение на чемпионат (если вас таки попросили)
extra-life — дополнительная жизнь
score — очков себе ручкой приписать, нулей добавить...
summon semjase — НЛО над головой и дополнительное развлечение в душе и на экране
cheat keys numpad — для ленивых: перенос читов на цифровую клавиатуру, при этом на ней будут "висеть":
9 — увеличение скорости
3 — медленный спуск
1 — разгон
2 — разгон с потерей жизни

RPG

<Fallout: the Post-Nuclear Role Playing Game>
<Betrayal in Antara>
<Shadows over Riva>



81



Fallout: the Post-Nuclear Role Playing Game "Графический engine игрушки смотрится на оценку пять... с минусом (Diablo, любовь моя, ты лучше всех...). Задники абсолютно бесподобны."

83



Shadows over Riva
"Несмотря на то что Realms of Arkania 3 полностью отвечает классическим RPG-стандартам, ее трудно назвать выдающимся продуктом."

82



Betrayal in Antara
"Опытным игрокам карта Антары покажется потрясающе знакомой: только названия странные."

80



Baldur's Gate
"Замысел очень смелый: сделать вкусную смесь из таких шедевров, как Ultima Underworld, Wasteland, Betrayal at Krondor и Diablo."

Diablo от Raven?

Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ.***

Несмотря на старания создателей Hexen'а целиком сконцентрироваться на очередной части этого хитового shooter'а, к нам просочились краткие (даже слишком) сведения о новой RPG-аркаде, названной **Mageslayer**.



Эта трехмерная игра построена практически на том же сценарии, что и произведение от Blizzard. Впрочем, аркадный элемент все-таки более ярко выражен: от игрока требуется найти пять могучих артефактов, которые помогут ему справиться со злобным повелителем ужаса с непереводимым именем.

Планируются более тридцати уровней, а также возможность выбора персонажа: Mageslayer, Arch-Demon (очевидно, самый



любимый герой), Inquisitor и Earth Lord. Каждый из них имеет четыре разных способа атаки (в отличие от одного в Diablo) и специальную способность, свойственную лишь данному персонажу. Любой из героев обладает тремя характеристиками — Скоростью, Силой, Здоровьем. С набором опыта каждый будет получать новые умения (skills) и новые способы атаки. Игра еще далека даже от бета-тестирования, поэтому о дате ее выхода можно только гадать.



Злобный Каин

Те, кто знаком с атмосферой игры **Blood Omen: Legacy of Kain**, вышедшей в виде, потребном для консоли Sony PlayStation, хорошо запомнили ее мрачное, если не сказать заупокойное настроение. Для тех несчастных, кто не может похвастаться наличием данной приставки, Crystal Dynamics (разработчик) и Activision (издатель) приготовили версию этой недоброй action/RPG для Windows 95. Игрушка сделана в классической манере: вид сверху, немного квеста, немного разговоров и много, очень много приключений, драк, новых видов оружия, а также кровавый след, который оставляет за собой антигерой, Каин.

Видите ли, наш Каин не вполне в себе. Однажды поздним вечером он вышел прогуляться и был нагло зарезан группой бандитов. Попав, разумеется, в ад, он получает неплохое предложение от могущественного некромансера вернуться на поверхность, но уже в качестве вампира. Итак, наш герой жаждет как мщенья, так и крови. Желательно свежей. Придется питаться врагами и невинными прохожими! И так на протяжении более чем пятидесяти игровых часов.

Вампирическая сущность Каина дает как ощутимые преимущества, так и видимые недостатки. Парень, не моргнув, получает раны, смертельные для любого человека, которые быстро залечивает красненькой живой водой (не вином). Среди прочих достоинств упыря числятся многочисленные формы, которые он может принимать в соответствии с обстановкой: стремительный волк-оборотень может перепрыгивать через пропасти, образ летучей мыши помогает преодолевать огромные расстояния за короткое время, ну а темный туман, еще одна форма Каина, способен проникнуть через замочное отверстие или щель под дверью. Будьте уверены, обычный вампир в своей гуманоидной форме такой трюк не проделает!



Боевые качества Каина также заслуживают отдельного внимания. В своем человеческом обличье он может носить разные виды кольчуг, использовать любое ручное оружие — от мечей до топоров. Фехтование в игре смоделировано очень хорошо: комбинации молниеносных атак и мгновенного парирования. “На сладкое”, как всегда, звучит леденящий смех антигероя, предвкушающего очередной прием пищи. Каин сведущ в магии и имеет набор забавных заклинаний. К примеру, он способен выпить кровь у жертвы, не дотрагиваясь до нее, заставить врагов биться друг с другом, а также контролировать действия окружающих. Непросты и многие артефакты-оружие. Огненный меч, одно из самых действенных орудий убийства в игре, сжигает жертву вместе с костями и мясом. Чудесно, конечно, но чем вы собираетесь кормиться?

Что касается недостатков такого образа жизни, то на первом месте стоит постоянная потребность в крови. Даже погода может повлиять на незадачливого мстителя: свет солнца заставляет беднягу мучиться и еле передвигать ноги. Более того, вампирическая сущность Каина бесстыдно боится дождя. Зато ночи наш вурдалак обожает... Обо всем этом, а также о многом другом Каин поведает сам, наставляя игрока (на первых порах), как лучше обращаться с вампиром.

Игра, это очевидно, снабжена солидным сюжетом, а также приятными мультфильмами, его комментирующими. Для тех, кто любит математику и точность, в игре ведется список убиенных, съеденных и прочих жертв. Несмотря на то что по описаниям игра получается злой и отвратительной, она затягивает игрока на все гарантированное разработчиками время. Игрушка выходит этим летом — ждать вампира-обаяшку осталось всего ничего.

Настоящий "Крондор"

Как известно, популярная серия Riftworld была чуть не похоронена стараниями Sierra. Сделав великолепную, нестандартную, но абсолютно не принятую массами игру Betrayal at Krondor, фирма поспешила расстаться с создателем серии. Raymond Feist нашел приют в стенах компании 7th Level, где и занялся изготовлением продолжения истории о Крондоре. Новая сага получила название **Return to Krondor**.

А в Крондоре снова неладно. В мире вновь появился артефакт под названием Tear of the Gods. Как обычно, злобный колдун (имя несущественно) собирается похитить магическую игрушку и использовать Слезу богов в



своих, безусловно, темных делах. Чтобы не марать изнеженные ручонки, колдун нанимает нехорошего человека по имени Bear — он должен стащить реликвию прямо с корабля. Впрочем, исполнительный Bear немного перестарался и утопил корабль вместе со всем содержимым. Задача игрока очень проста: помешать наемнику найти и доставить артефакт заказчику.

Игра использует знакомый полигональный вид, сочетая его с заготовленными background'ами. Последних создано уже более двух тысяч! Плюс около сотни NPC-персонажей, которые готовы с вами побеседовать или сразиться. Каждый из них может похвастаться хотя бы 300 плоскостями, что не так плохо для RPG, где графике уделяют традиционно мало внимания. Прибавьте сюда девять (чистых) часов разговоров и вы поймете, что авторы приложили немало усилий, чтобы поддержать новую игру "на уровне".

Return to Krondor может представлять определенный интерес даже для убежденных сторонников стратегических игр. Разработанная "с нуля", система боев позволяет игроку проявить себя талантливым полководцем, применяющим сложные тактические комбинации. Сражающиеся располагают не только несколькими приемами атаки и защиты, но и большим ассортиментом заклинаний — до 60 штук. Ну а чтобы вы не скучали во время странствий, разработчики Return to Krondor создали уникальную систему ловушек и засад. Компания путешественников может чувствовать себя в сравнительной безопасности лишь тогда, когда располагает хотя бы одним опытным вором, умеющим видеть и разряжать смертоносные секреты. Для



подобных действий создан ряд инструментов, и человек, умело пользующийся всеми, при определенном везении справится с любой из 27 ловушек.

Игра Return to Krondor будет оптимизирована под 3Dfx-акселераторы и сможет использовать преимущества процессора Pentium 2.



M&M — это не конфеты!

Нет ничего проще идентификации настоящих любителей RPG. Надо лишь спросить, что такое M&M. Любой нормальный человек тут же заявит, что "тает во рту, а не в руках". Эрпегешник улыбнется и спросит: "Какая часть?". Сейчас речь идет о шестой части — о **Might & Magic 6**. После трех (или четырех) лет молчания разработчики столь популярной серии RPG решили наконец-то сесть за продолжение игры.

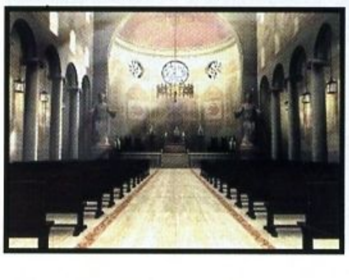
Уже создан, вернее созданы, engine'ы. Да, их несколько! Один отвечает за трехмерный мир "на поверхности", по которому игрок путешествует от одного подземелья к другому. Его можно сравнить разве что с потрясающей разработкой фирмы Bethesda для RPG Daggerfall. Dungeon'ами, будь то подземелье или замок, занимается абсолютно другой "движок". Оба engine'а работают исключительно в 640x480 с шестнадцатибитным цветом. Поддержка MMX и видеоакселераторов пока лишь планируется.

Впрочем, сама игра претерпела даже бОльшие изменения, чем сами engine'ы (а они абсолютно новые). Дело в том, что, следуя моде на игры в реальном времени, авторы решили оставить выбор оптимального режима игры пользователю. Теперь, когда время течет, не дожидаясь действий игрока, у вас не будет ни минуты на размышления. Пока вы праздно шатаетесь по очередному лабиринту, на поверхности может произойти масса интересных событий, которые вы, к несчастью, можете пропустить. RPG только выиграет от таких правил. С другой стороны, люди, предпочитающие испытанный способ игры, всегда смогут перейти к походовому режиму.

Интересно, что перед каждой битвой вы также сможете выбрать удобный для себя режим. Вероятнее всего, помахать мечом и свободно побегать в real-time будет удобно лишь в небольших стычках, тогда как для масштабных баталий, требующих не только внимания, но и некоторой стратегии, будет удобен старый добрый turn-based.

Мир, в который попадет игрок, будет знаком ему даже в том случае, если он никогда не видел M&M. Ведь в HMM 1 и 2 играли все! Предполагается, что во второй части Heroes of Might & Magic король Роланд победил брата. Но Роланд недолго оставался на столь желанном троне. После его таинственного исчезновения монстры (черные драконы, гидры и прочие обаяшки) принялись снова разорять родную землю. Ваша задача проста: отыскать пропавшего короля, тем самым вернув мир и спокойствие на его земли.



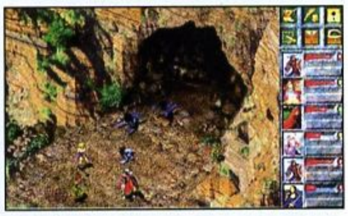


К безграничному удовольствию поклонников RPG, сюжет не будет линейным и сможет похвалиться огромным количеством ветвлений. Практически каждое задание исполнимо несколькими путями. Героям предложат сразу несколько миссий, и только от вас зависит выбор какой-то одной. Выполнив задание, вы вполне можете приобрести не только постоянного "работодателя", но и союзника и друга. Обиженные же вашим невниманием, скорее всего, станут вашими врагами. Такова жизнь!

New World Computing намеревается выпустить Might & Magic 6 уже к ноябрю этого года.



Baldur's Gate: идеальная RPG?



Всерьез заинтересовавшаяся серией Forgotten Realms фирма Interplay не так давно получила лицензию на использование этого мира в своих новых играх. Почти сразу началась работа над несколькими проектами данной серии, включая стратегическую Blood & Magic, аналог настольной игры Dragon Dice, и RPG от "первого лица" Descent to Undermountain. Кроме того, появились новости о еще одной RPG, которая, в отличие от остальных проектов, разрабатывается для Interplay фирмой Bioware. Название игры — **Baldur's Gate**.

Замысел очень смелый: сделать вкусную смесь из таких шедевров, как Ultima Underworld, Wasteland, Betrayal at Krondor и Diablo. В частности, из последнего хита был позаимствован красивый изометрический вид.

Любая приличная RPG начинается с формирования вашего персонажа. У вас есть выбор: можно перевоплотиться в гнома, эльфа, карлика (halfling), но можно и остаться человеком. Игрок оказывается в небольшом городке, который, впрочем, он вскоре покидает в поисках приключений.





Точнее, для ухода из родного города есть конкретная причина. Дело в том, что наступает экономический кризис — куда-то исчезает все железо. Этот металл вскоре становится еще более редким, чем золото. Этому способствуют банды негодяев, опустошающих оставшиеся склады с редким теперь железом. Вполне очевидно, что сложившаяся ситуация — результат чьих то стараний. Герой бежит из своего города не зная, что именно ему придется расхлебывать заваривщуюся кашу. Как обычно, в процессе игры главный персонаж узнает о своем (видимо, непростом) происхождении.

А теперь — удар в самое сердце поклонников жанра. Baldur's Gate уже сейчас занимает минимум пять (5!) CD-ROM'ов. Wing Commander от RPG! Engine игры может похвастаться быстрой и безумно красивой SVGA-графикой, а также уникальными спецэффектами, такими, как real-time lighting и изменяющаяся погода (туман, дождь, гроза, снег). Разумеется, что подобные примочки были бы невозможны, не будь Baldur's Gate игрой в реальном времени.

Продолжая разговор о графике, невозможно не отметить великолепный трехмерный ландшафт с его холмами и равнинами, глубокими каньонами и горными грядами. Типы местности тоже весьма разнообразны: от диких лесов и огромных поселений (поверхность) до темных пещер и лабиринтов замков (подземелья). Очарования добавляют и изменения во внешности персонажей, как только вы находите новое оружие, кольчугу. Для каждого специального умения (skills) также имеются уникальные движения.

Bioware исправляет ошибку Diablo, не позволявшей игрокам иметь несколько героев в партии. В Baldur's Gate вы обнаружите 24 персонажа, каждый из которых — личность. Как и герой, ваши помощники будут принадлежать к одной из вышеперечисленных рас и иметь определенный класс: mage, priest, fighter, cleric, thief. Кроме этих стандартных "специальностей", вы обнаружите и другие — paladin, ranger, bard, druid. В конце концов, существуют уникальные личности, овладевшие сразу двумя или тремя профессиями. Дабы завершить эту радостную картину, следует добавить, что в Baldur's Gate наличествуют несколько сотен NPC-персонажей и больше семидесяти видов монстров.

Раз каждый ваш подопечный — личность, то у него есть свои привычки, пристрастия, антипатии и цели. Взаимоотношения между героями вашей партии очень похожи на поведение наемников в Jagged Alliance. Они могут ссориться и портить дело, но могут и подружиться, а значит, работать более слаженно. Спектр возможных вариантов велик: вы можете взять в компаньоны постоянно ругающуюся женатую парочку, помешанного на кладах гнома, мага с раздвоением личности, друида, который готов истребить все человечество во имя спасения природы (он из "Гринписа"?!), и даже прелестную воровку, которая непременно постарается использовать вас в своих корыстных целях.

Благодаря сильно разветвленному сюжетному дереву, вы сможете выбирать, в какую область королевства отправится ваша компания. Вся игра разделена на "главы", для завершения каждой из которых вы должны встретиться с определенными персонажами и выполнить нужные миссии. Это единственные ограничения, которые здесь встретит игрок. Во всем остальном вы вольны поступать по собственному разумению.

Авторы игры разработали весьма интересную и нестандартную систему заданий для вас и ваших спутников. Они утверждают, что вам не придется выбирать между добром и злом — деления на черное и белое нет и в реальном мире. Например, одно из заданий вы можете получить от богини моря, которая организует крестовый поход против рыбаков окрестных деревень. Кроме того, вы можете встать на сторону беззащитных жителей, отразив нападки морской дивы. Следующий квест все-таки ставит игрока перед моральным выбором: убить ли сумасшедшего мага, который уничтожает людей и превращает их в зомби, или оставить его в живых, подружившись и выкачав из него информацию. Абсолютно правильных решений не существуют. Есть лишь ваши цели и те пути, которыми вы их достигаете...





Апокалипсис сегодня

Fallout: the Post-Nuclear Role Playing Game

Да простит меня господин Коппола за наглое использование его названия. Я не корысти ради, а токмо волею своего шефа...
Некоторые предвидят апокалипсис в 2000 году. Другие ждут его в обличии X-COM 3 в этом году. Interplay же уверена, что знаменательный день уже наступил. Точнее, не он сам, а всего лишь его жалкая демо-версия — термоядерная (по содержанию) игра Fallout: the Post-Nuclear Role Playing Game**.**

Вы один. Вокруг враждебный мир, населенный мутантами и злобной нечистью. Но у вас есть автомат и бронежилет. А что еще нужно человеку для счастья? Оказывается — компьютерный чип, который следит за очисткой воды. Исключительно ради этого куска силикона вас вытолкнули из уютного и безопасного Убежища. Оно стало вашим домом с тех пор, как началась термоядерная война. Оставшиеся на поверхности мутировали, а вы и ваши сородичи спокойно дышали чистым воздухом и пили очищенную водицу под землей.

На самом деле Fallout — это не совсем RPG. Обзовем его так: типичный винегрет. Science fiction-сюжет и куча pre-rendered-пейзажей отодвигает игру ближе к квестам. Красивый изометрический вид a la Crusader и Diablo наводит на мысли об аркаде. Зато в боевом режиме наш Fallout смело тянет на X-COM. Но почему RPG?

Оказывается, в Fallout есть все отличительные характеристики ролевой игры. К примеру, свой крестовый поход за чипом вы начинаете с выбора персонажа. В ассортименте 3 уже готовых смертника, а также возможность сделать себя самому. Ваш герой обладает как основной статистикой (здоровье, сила, реакция, IQ и прочее), так и набором некоторых умений, которые вполне могут пригодиться в стране мутантов. В их число входит стрельба из пистолетов и автоматического оружия, боевые искусства, умение подбирать отмычки и взламывать коды.

Графический engine игрушки смотрится на оценку пять... с минусом (Diablo, любовь моя, ты лучше всех...). Задники абсолютно бесподобны. Скроллинг гладкий, вызывающий чувство глубокого удовлетворения работой программистов. В отличие от замечательного продукта Origin, Fallout все-таки пытается решить общую проблему фиксированных изометрических видов. Программисты Interplay сделали весьма изящный финт. Как только какая-нибудь деталь мира (предмет, стена — что угодно) встает между пользователем и его альтер-эго, "виноватый" предмет тут же становится прозрачным. Но не весь, а только в некоторой окрестности вашего персонажа. Не меньше внимания уделено и спрайтам (не моделям!) обитателей Fallout. Внешность каждого из них меняется в зависимости от того, какой вид бронежилета он носит. Как только вы собираетесь использовать тот или иной предмет, он появляется в руке персонажа. Лучше всего, разумеется, выглядят пушки. Когда хрупкая на вид девушка вынимает из-за пазухи шестиствольный "Вулкан" и сносит голову ближайшему обидчику, вы надолго проникаетесь уважением к подобной особе.

В квестовом плане демо-версия откровенно слаба. Все что вы можете сделать — это присоединиться к одной из двух враждующих группировок. С кем бы вы ни подружились, вас тут же отправят "на разведку" к противнику. Есть варианты: можно честно пойти к главарю соперников, сидящему в соседнем здании, и предъявить ультиматум. За это вам устроят заслуженную демонстрацию боевого engine'a. Главарь просто вытащит свой шестиствольный и декапитирует вас к вящему удовольствию публики.

Второй вариант. Нагрубив врагам, вы быстро ретируетесь, сопровождаемый длинным хвостом почитателей, лязгающих затворами. В принципе, отобрав "Вулкан", у вас есть шанс выступить в роли душки Брюса Виллиса в фильме "Герой-одиночка".

Но есть и третье решение: прибежать к своему боссу и наябедничать. Последующий вариант сражения обычно классифицируется как бандитская разборка и выполняется в режиме "стенка на стенку". Уцелевших врагов следует добить, а затем заняться мародерством. Да, это замечательное ремесло не чуждо жителям далекого будущего!

А вот еще пример типичной задачки по-интерплеевски. Злобная собачка охраняет сарай, не подпуская к нему обитателей. Застрелите ее, и вас будут благодарить за помощь. Скормите ей свежий кусочек мяса, и она станет вашим верным союзником в последующих битвах. Интересно лишь одно: может ли меняться ее класс?

Сюсюканье, разговоры и обыск ящиков — лишь прелюдия к настоящей игре, которой является боевой режим. Действительно, гораздо проще решать все вопросы с помощью оружия. Не так ли, братки? Рано или поздно игроку придется встретиться с ужасной задумкой компании Interplay, имя которой — combat mode. Начнем с того, что упомянутое действо является походовым. В то время, когда хочется, сжав любимый "Максим", поливать врагов свинцом, перекатываться и укрываться за бочками и каркасами автомобилей, приходится флегматично просчитывать варианты ходов при ограниченном количестве action point'ов. И что самое ужасное — ждать, пока компьютер решит ту же самую проблему для каждого неприятеля лично. Да что там, вам их (врагов) еще и покажут! Их неспешные движения, их бормотания о жажде мести и бренности существования. И дольше века длится ход... Цитата. Чтобы завершить мучения, игроку придется либо перестрелять всех врагов в зоне видимости, либо умереть. Есть и еще один вариант. Сами авторы охарактеризовали его как "попытку выхода из боя". Тоже тяжелый случай.

Оружие обычно имеет несколько режимов работы. Автоматы стреляют одиночными выстрелами, одиночными прицельными (что занимает больше action-очков) и очередями. Последние неэкономны, но дают вам хоть какой-то шанс выжить. В зависимости от режима стрельбы, врожденных талантов владения оружием, состояния здоровья и расстояния до цели рассчитывается вероятность попадания. Она тут же появляется рядом с намеченной жертвой. С другой стороны, если вы стреляете из пулемета, то можно практически не целиться.

Да, и последнее. Авторы уверяют, что режим боя дает лишь половину всех experience-очков в игре. Остальные очки ваш развивающийся персонаж получает от решения задач и прохождения квестов. Не верьте им, товарищи. Пусть не остынет ствол вашего гранатомета! Хороший индеец — мертвый индеец.

— Александр Вершинин

P.S. Пожалуй, самые большие претензии вызывает новаторский интерфейс игры. Привыкнуть к нему — значит, стать калекой. Воистину, на какие только хитрости не пускаются разработчики игр, дабы сохранить милый их сердцу "point & click"!





Потемкинские деревни

Betrayal in Antara

Знаете ли вы разницу между обычным и Gold-изданием игры? В двух словах: Gold Edition содержит тот же компакт-диск, тот же мануаль, тот же ворох рекламных брошюр. Единственное отличие пакета — это красивая обложка, расхваливающая старый товар еще больше. Так вот, новая RPG от фирмы Sierra On-Line должна была называться вовсе не Betrayal in Antara**. Тогда как? Скорее всего, Betrayal at Krondor: Gold Edition. К несчастью, нехороший создатель серии Riftworld отобрал у самой квестовой из компаний все права на использование знаменитого имени. Зато остался старый engine и много-много художников, которым абсолютно нечем заняться. Сказано — сделано. Так знаменитый Крондор сменил пол и стал Антарой.**

От сравнений с предыдущей частью игры никуда не уйдешь — поэтому займемся делом. Наиболее серьезной правке подверглась графика. "Крондор" был первой игрой, которая использовала пусть минимальные, но видеоролики с живыми актерами. Последние так хорошо смотрелись на фоне рисованных пейзажей, что их фигуры оставили и в игре. Сейчас, когда игры вроде Wing Commander 4 и Phantasmagoria с их FMV (Full Motion Video) являются образцом для подражания и примером, Sierra решила вернуться к мультипликационным персонажам. Этот шаг одновременно привлек к игре внимание и сделал ее... менее интересной.





Первый факт очевиден, а второй требует пояснений. Участвующие в разговоре персонажи нарисованы великолепно, слов нет. Но. Во-первых, анимации отсутствуют как класс (может, только в нашей демоверсии?). Во-вторых, стало абсолютно неинтересно беседовать. Роль любого персонажа написана у него на лице крупными печатными буквами. Если мужик грязен и оборван донельзя, то он бандит и потенциальный труп. Что касается наших питомцев-героев, то они, кажется, сбежали из девятого класса школы. Где были хорошими мальчиками и девочками и учились на одни пятерки. Впрочем, для завершения образа им все-таки не хватает одной вещи: большого знака качества на лбу и надписи "Made in USA". Теперь все.

Игра как была 2,5D, так ею и осталась. Ландшафт и все объекты были нарисованы заново, причем очень неплохо. Betrayal in Antara выглядит довольно современно, несмотря на изрядно устаревший engine. Интересен тот факт, что Antara притормаживает на P166 так, как это делал Krondor на 486/66. Преемственность поколений, не иначе. На все детали ландшафта теперь наложены приятные текстуры, а подземелья могут похвастать системой длинных извивающихся коридоров, то уходящих вглубь, то поднимающихся к поверхности.

Если графика изменилась лишь чисто визуально, то новшества в системе развития персонажей можно назвать весьма ощутимыми. Начнем, конечно, с совершенствования магических способностей. Каждый маг по-прежнему обладает набором заклинаний, которые он может реализовать в ходе боя или в походе. Интересен способ добычи этих spell'ов. Так как наш любимый и постоянный маг — это выходец из крестьян, то он ничего не знает о магии как о искусстве. Этот кулибин совершенно случайно узнает о своих талантах и спешит их развить. Внимание, ключевое слово — "таланты". Оказывается, каждый волшебник обладает определенными skill'ами, комбинируя которые, он получает заклинания. Изначально наш колдун догадывается о существовании трех видов магии. Сочетая их, он получает свое первое заклинание, наносящее стоящему рядом противнику удар током. С набором опыта мальчик открывает для себя все больше областей магического искусства. Теперь, чтобы получить новый spell, вам придется перебрать все сочетания имеющихся талантов, пока на пьедестале, красующемся рядом, не появится название свежего заклинания. Еще некоторое время уйдет на зазубривание материала. После этого — пользуйтесь на здоровье.

К счастью, есть и альтернативные варианты обретения знаний. Маг может почерпнуть нечто новое, полистав древние манускрипты, поговорив с коллегой или даже понаблюдав за действиями вражеского колдуна, который прилагает все свои силы, дабы свести вас в могилу. Все уже знакомые волшебнику магические skill'ы необходимо развивать. Для этого в игре есть специальный "pie chart": вы отмечаете несколько наиболее важных для вас талантов цветными бирками, а затем определяете на упомянутой диаграмме ту степень внимания, которую персонаж должен уделять изучению конкретного ремесла. Абсолютно аналогичным образом совершенствуются обычные, немагические skill'ы. Очевидно, что они есть у каждого героя. Если вам лень разбираться в этой системе самому, компьютер с удовольствием возьмет сие нелегкое бремя на себя. Только не стоит потом пенять на бесталанность собственных персонажей...

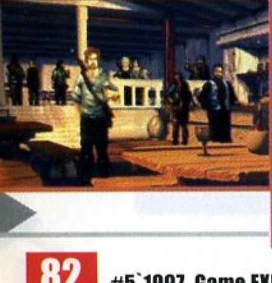
Боевой engine практически не претерпел изменений. То есть остался таким же гениальным, каким его придумали авторы Betrayal at Krondor. Путешествуя, вы обычно можете заметить поджидающих вас братков издалека. Если их невозможно обойти, то у вас есть два варианта — дождаться нападения либо напасть самому, что, как известно, лучший способ защиты. Маленькая хитрость: дабы перейти в атаку, необходимо максимально приблизиться к врагам и кликнуть на них мышкой. В противном случае, первый ход всегда будет за неприятелем.

Графика боевого engine'а является единственным проколом "Антары". Поразительно, но она стала выглядеть гораздо хуже. Картину портят уродливые спрайты героев, передвигающихся подобно калеке, у которого только что украли любимую каталку. Спасти положение может только магия, большинство заклинаний которой отвлекают от созерцания резвящихся инвалидов. Интерфейс управления вашим войском остался неизменным: выбор одного из трех ударов (вариации на тему "сильно" или "точно"), защита, использование магии, отступление и отдых. Как всегда, существует автоматический режим битвы, но ведь вы не в кинотеатре, верно? И напоследок, приятное новшество. Теперь вам не придется обыскивать каждый труп — Sierra облегчила жизнь мародерам, складывая вещицы всей умершей партии одному человеку. Заверяю вас, очень удобно!

Вот, кажется, и все. Опытным игрокам карта Антары покажется потрясающе знакомой: только названия странные. Сундуки с кодовыми замками все еще существуют. Букв в загаданных словах стало больше, а ответ складывается не только из отдельных литер, но и целых слогов. Диалоги же полностью деградировали. Потеряв надежный источник сюжетов для квестов и просто изречений героев, разработчики "Антары" полностью растерялись. Деревенский парень, только что мирно ловивший рыбу, через секунду готов к любому бою: "Вася, пошли оркам по голове давать!" — "Отчего не пойти? Пойдем". И далее в таком же духе.

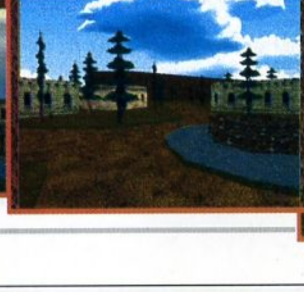
О диалогах надо забыть. Физиономии героев не рассматривать. Простить авторов игры за странные названия на карте. Выполнив эти нехитрые правила, вы почувствуете, что игра хороша, что Крондор по-прежнему с нами. Просто он болеет. А вообще-то, он белый и пушистый.

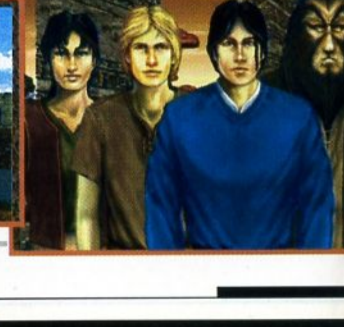
— Александр Вершинин











А в Риве опять проблемы

*Некоторым сказочным государствам катастрофически не везет. Игровые компании, имеющие лицензию на выпуск RPG по конкретным мирам, постоянно теребят sequel'ами еще не пришедших в себя от предыдущих приключений героев. Вселенная "Realms of Arkania" не является исключением. Фирма Sir-Tech, опекающая этот мир, соорудила очередное продолжение, названное **Shadows over Riva**. Желание быстренько выпустить третью часть игрушки вполне обосновано, ведь предшественник Shadows over Riva получил почетное звание лучшей RPG года. Куй железо, не отходя от кассы?..*

Что же случилось на этот раз? В то время, пока ваша компания расслабляется в чудесном приморском городке Riva, к нему незаметно подбираются полчища орков. Как обычно, традиционные недруги человечества хотят разграбить поселение, жителей частью перебить, а частью забрать в рабство. По абсолютно непонятным для горожан причинам (на мой взгляд, вояки поступают разумно), городская охрана складывает оружие и отказывается защищать родные хаты. В силу этого отдых наших героев прекращается, еще не начавшись. Кто же бросит на съедение оркам такое количество народу? Только не мы! Задача игрока и его компаньонов — пошарить в темных закоулках города и вытащить на свет для публичного порицания личность, которая уготовила морскому курорту столь печальную участь...

Серия Realms of Arkania основана на базе немецкой настольной RPG Das Schwartze Auge. Немцы народ педантичный, обожают порядок и питают невероятную страсть к мелочам. Именно поэтому Shadows over Riva может похвастать очень сложными, комплексными характеристиками героев, особым вниманием к детализации их жизни (вы даже можете заказать массаж или заглянуть к куртизанкам), а также невероятным количеством оружия, заклинаний и прочих предметов героического обихода.

SoR является классической RPG с любой точки зрения. Ее создатели скрупулезно придерживаются всех существующих правил role playing-жанра. Вы начинаете свои приключения с подбора команды. Игроки, прошедшие предыдущие части серии Realms of Arkania, могут вызвать к жизни своих старых героев. Остальным же придется довольствоваться уже готовыми персонажами или устроить вступительные экзамены для желающих побродить по окрестностям Ривы.



Дабы заново начавшим игрокам не было завидно, все их свежеиспеченные герои получают 6-й уровень. В партию входят шесть человек, так что вы имеете возможность провести немало времени, собирая новых героев. Впрочем, этот процесс очень интересен, так как вы найдете невиданный доселе набор классов. Так, вашим компаньоном может стать танцор, амазонка и даже шут. Очевидно, что последний в ходе боя просто незаменим.

Аналогичным образом вас удивит статистика: она полна весьма оригинальных черт характера, таких как смелость и интуиция. Заметьте, что подобные "нестандартные" свойства не менее важны для персонажей, чем, скажем, сила и ловкость. С другой стороны, все потенциальные герои должны обладать и рядом недостатков. Например, вспыльчивостью или даже целым набором фобий. С течением времени, получая experience-очки, персонажи развивают свои положительные качества и пытаются бороться с отрицательными. Видимо, если очень долго играть, путем осторожной селекции можно вывести Идеального Солдата.

Shadows over Riva как две капли воды похожа на свою "маму" — Star Trail. Единственное серьезное отличие продукта'97 от продукта'94 — трехмерный вид при путешествиях. Воистину, программистам Sir-Tech пришлось немало потрудиться, чтобы создать



подобную вещь. Несмотря на старое доброе 320x200, бродить по матушке-земле стало заметно приятнее. Конечно, engine'у далеко даже для самых слабых 3D shooter'ов, но ведь в RPG вообще не принято говорить об аркадах. Поэтому не будем сравнивать. Скажу лишь, что город Riva и его окрестности прорисованы достаточно неплохо и порадуют привыкших к дискретности и поворотам четко на 90 градусов заядлых RPG'шников. Mlook отсутствует, но есть красивые текстуры, туман (!) и даже легкие намеки на lighting.

Не очень понятно лишь одно: зачем было потрачено столько сил на абсолютно ненужную трехмерность?





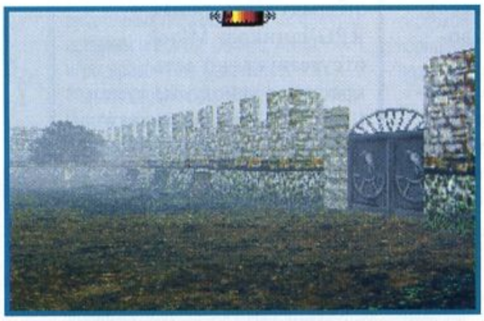






Системные требования: 486/33, 8 Мбайт RAM, 60 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS

Парадокс в том, что все разговоры и битвы имеют собственные "движки", позаимствованные из старых частей. 3D engine "хождения" является аналогом косметического ремонта, не меняющего сути игры, но позволяющего дать красивую надпись на коробке. Есть и еще один прокол. Прежний мир Realms of Arkania мог похвастать своей глобальностью и порадовать игроков необъятными просторами сказочной страны. Пользователь мог потратить огромное количество времени на путешествия по стране. Третья часть, безусловно, огорчит всех. Так как тучи скопились только над городом Riva, то и гулять дальше его пригородов вам не придется. Приготовьтесь к одинаковым ландшафтам и занудному брожению по улицам осажденного города. Зато лабиринты покажутся вам очень и очень интересными. По сравнению со случайными подземельями Daggerfall'а аналоги из Shadows over Riva кажутся дизайнерским шедевром. Время от времени попадающиеся на пути героев загадки вполне доступны, хоть и заставляют немного поразмышлять. Словом, эта стандартная часть ролевой игры решена очень и очень неплохо.



Головную боль доставляет лишь боевой engine. Огромное количество оружия, защиты и более 50 заклинаний не смогут отвлечь вас от мысли, что "движок" несколько устарел и ему пора на заслуженный отдых. Изометрический вид в VGA-разрешении выглядит на троечку с натяжкой. И это в лучшем случае. Самое недоброе впечатление оставляют меню с возможными опциями для каждого персонажа, выскакивающие при очередном ходе. Они с успехом покрывают бОльшую часть и так мелкого поля. Кроме того, фигурки героев часто заслоняют друг друга, осложняя оценку боевой ситуации. Воистину, четкое SVGA-разрешение здесь не помешало бы! О красоте я даже не заикаюсь. И последний гвоздь в крышку гроба: engine абсолютно не умеет подстраиваться под скорость компьютера. Сообщения на экране мелькают, как сумасшедшие, а манипулирование в меню "Options" не помогает вообще.

Благодаря солидной литературной базе, третья часть Realms of Arkania не испытывает затруднений с сюжетной линией. Последняя очень сложна, излишне детализована, но при этом не может предъявить особого изящества. Наоборот, она довольно прямолинейна. Продвижение вперед основано на системе последовательных событий — только по выполнении пункта А вы можете перейти к пункту Б. Не выполнив пункт Б, вы не сможете пообщаться с лицом В (несмотря на то что вы абсолютно точно знаете, где затаился "В"). Есть и несколько подквестов, которые очень неуклюже приторочены к основному сюжету. Вероятно, их добавили в самый последний момент, посчитав их отсутствие неприличным. Shadows over Riva относится к тому типу RPG, заново играть в которую практически невозможно: случайностей в этой игре очень мало, так что они не способны хоть как-то разнообразить повторный заход. Вам даже не захочется повторно смотреть красивые SVGA-ролики, которые, безусловно, украшают скучную и без меры пикселизированную VGA'шную графику в игре.

Несмотря на то что Realms of Arkania 3 полностью отвечает классическим RPG-стандартам, ее трудно назвать выдающимся продуктом. Сильно устаревший графический engine, оставшаяся неизмененной боевая система и безмерно длинный сюжет делают Shadows over Riva весьма средненькой игрой. Юзеры, ожидавшие продолжения три долгих года, все-таки надеялись получить новую игру, а не слегка измененную старую. К сожалению, для Sir-Tech это обычная практика — стоит лишь вспомнить "продолжение" Jagged Alliance. С другой стороны, пока бОльшая часть RPG-поклонников томится в ожидании новых поступлений от Origin, Sierra, 7th Level и некоторых других компаний, данная игрушка может несколько развеять скуку.

— Александр Вершинин

Shadows over Riva

★ **Sir-Tech**

70%	ГРАФИКА
85%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%



Симуляторы

<Tom Clancy SSN>
<Formula One>
<X-Wing vs Tie Fighter>



88



Tom Clancy SSN "...можно быть абсолютно уверенным, что настоящие поклонники творчества Тома Клэнси все поймут, все простят и все оценят правильно."

91



X-Wing vs Tie Fighter
"Удар оказался очень болезненным и заставил многих приверженцев LucasArts кривиться при упоминании одного имени именитой фирмы."

94



Formula One
"Реалистичен, но не очень сложен, красив, но не помпезен. Можно сказать, что он является продолжателем славного дела Retaliator'a и F-19 Stealth Fighter — на качественно новом уровне."

87



Heavy Gear
"...теперь вы можете вести огонь, держа оружие обеими руками (!), или даже заменять обоймы."

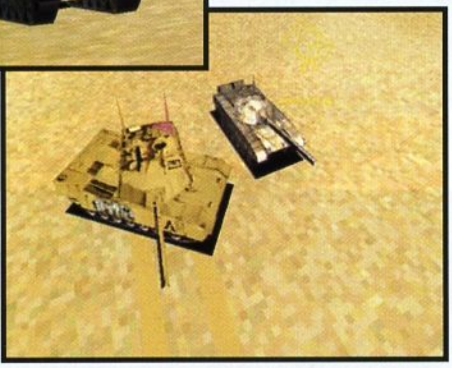
Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ.***

M1A2: больше действия!



Воистину, настало время малоизвестных (или скромно остающихся в тени) разработчиков. Компания Zombie решила войти в круг избранных фирм, которые занимаются созданием танковых симуляторов. До сих пор на этом поприще отличились лишь такие монстры, как MicroProse, I-Magic и NovaLogic. Тем не менее Zombie готова потягаться с именитыми соперниками — значит, для такой уверенности есть основательные причины.



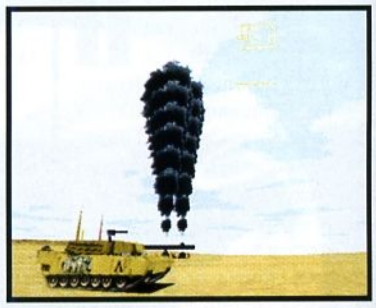


Главная задумка разработчиков **Spearhead**, а именно такое странное название носит новый симулятор, состоит в том, чтобы, несколько "разбавив" симулятор аркадными видами снаружи, значительно улучшить атмосферу игры. Ход очевидный — ведь большинство серьезных танковых имитаторов предпочитают заживо замуровать игрока внутри машины, заставляя несчастного лицезреть окружающий мир сквозь смотровые щели или командирский перископ. Примечательно, что при таком подходе игра вовсе не теряет в реализме.

А посмотреть есть на что: авторы Spearhead постарались сделать превосходную графику. Уже сейчас их детище поддерживает 3Dfx-акселераторы, при этом поддержка "зашита", и никаких patch'ей не понадобится! Текстуры моделей техники очень близки к реальным. Что касается окружающего ландшафта, то на этот раз игрок окажется в Тунисе. Карта была тщательно выполнена по спутниковым снимкам указанной территории. Звуки в игре под стать графике. Интересно, что специалисты по звуку записывали работу двигателей реальных машин, будь то танк M1A2 Abrams или HUMVEE.

Увидев столь знакомый по последним аркадам вид "снаружи", не обольщайтесь: Spearhead имеет очень точную физическую модель мира. Действительно, для того чтобы вести 70-тонный танк на скорости 100 километров в час, необходимо знать все тонкости управления подобной махиной. Танк не всемогущ: если неосторожно передвигаться по пересеченной местности на максимальной передаче, можно очень скоро обнаружить любимое детище беспомощно лежащим на башне, гусеницами к небу.

Zombie действительно вложила много средств и усилий в разработку Spearhead. Результаты налицо. Любители танковых симуляторов теперь могут лишь беспомощно облизываться в ожидании игры, которая должна выйти в декабре'97.



Курская дуга на Web-сервере



Следуя последней моде на чисто онлайновые игры, Sony Interactive готовит к выходу первый танковый симулятор, поиграть в который можно будет исключительно через "Интернет". **Tanarus** (название игры на данный момент времени) сменил уже два имени — ранее он успел побывать Battleground'ом и ArmorGeddon'ом.

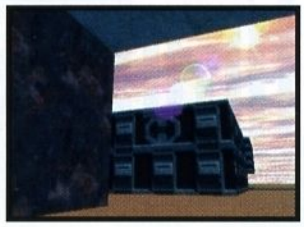


Идея игры до неприличия проста: подсоединившись к Web-серверу, вы выбираете танк на свой вкус и въезжаете на территорию "арены". Обычно это город (полностью трехмерный). Количество участвующих в побоище ограничено четырьмя командами по пять человек в каждой. Борьба идет за обладание подстанциями (в настоящем значении этого слова), которые обеспечивают энергией танки. Захватить электростанцию можно лишь перенеся на нее специальный модуль, который имеется у любого члена команды. Кроме того, на каждом КП имеется флаг, специально предназначенный для того, чтобы доставлять неудобства и головную боль его хозяевам. Ведь если флажок утащит пронырливый соперник и довезет его до собственной базы в целости и сохранности, команда растяп, упустивших знамя, будет расформирована путем коллективного взрыва. Впрочем, игроки отсутствуют совсем недолго, так как каждый из них может покидать и возвращаться на поле брани в любой момент. Таким образом, бесповоротная и окончательная победа практически невозможна — но кого это волнует? Главное — участие!

Несмотря на видимую простоту, игра способна заставить пользователя стратегически призадуматься. Здесь немало мелочей, о которых приходится заботиться. К примеру, если вы слишком далеко от ближайшей "энергетической кормушки" (в этом случае энергия к вам почти не поступает), можно вызвать на подмогу "спутник-подстанцию". Но это влетит в копеечку. Кроме того, игрокам приходится собственноручно подстраивать танк под свои нужды. Каждая боевая машина отличается от собратьев не только техническими характеристиками, но и количеством "портов", гнезд для размещения оружия и всевозможных полезных примочек.

На сегодня игра находится в стадии отладки. Любой желающий может скачать

"клиент" Tanarus'a из "Интернета" и стать бета-тестером, в порядке легального эксперимента взрывающим своих приятелей со всех концов нашей голубой планеты. Графика смотрится немного упрощенной, но стоит запустить "клиента" под 3Dfx и этот недочет мгновенно исчезает. К сожалению, пока отлаживается лишь вариант игры под указанный 3D-акселератор. Обладателям прочих моделей железа остается лишь прикусить губу и уповать на лучшее. Лучшее может появиться уже с выходом самой игры в августе или сентябре этого года. А может и не появиться...



Я — робот

Злой, предназначенный исключительно для убийства робот. И уже не важно, что у Activision отобрали лицензию на использование "вселенной" MechWarrior. Компания поступила очень хитро: сменив название, она делает абсолютно новую игру на старом добром вечном MW2 engine'. Очередной симулятор именуется **Heavy Gear** и основан на сравнительно молодой серии настольных игр с одноименным названием, придуманной фирмой Dream Pod 9. Теперь Activision даже может похвастать, что принимала участие в развитии многообещающей серии...

Вспомните MechWar, прибавьте 30 столетий. Получили 61 век нашей эры. Люди кое-как пережили второй ледниковый период, но теперь обитают лишь у экватора, потеснив пигмеев. Естественный выход из трудной ситуации с перенаселением — это отправить часть жителей на другую планету. Разумеется, новая родина незамедлительно получает название Terra Nova (как оригинально!). Спустя некоторое время Новая Земля становится независимой и объявляет об этом старушке Земле. Негодующие обитатели экватора развязывают войну.

А в это время, в одном из портов Новой Земли вовсю используются автопогрузчики, удивительно похожие на роботов из MW. Догадливые новые земляне понимают, что если навесить на такой аппарат оружие и броню, то можно получить новое оружие. Победив в войне со старыми родственниками, обитатели Terra Nova используют Heavy Gear (те самые автопогрузчики) для внутренних разборок.

Dream Pod 9 уже выпустила немало книг, подробно описывающих нравы новых землян, историю их планеты, а также детальные отчеты о структуре правящего строя и свод технических чертежей всех существующих роботов Heavy Gear. Словом, раздолье для Activision.

Столь длительное описание сюжета настольной игры было неслучайным. Создатели компьютерного симулятора Heavy Gear, пойдя навстречу жаждущим пользователям, решили уделить значительно больше внимания сценарию. Не беспокойтесь, это вовсе не означает удваивание объема беллетристики перед началом каждой миссии. Скорее, фанаты Activision наконец-то получат полноценные ролики или мультфильмы, иллюстрирующие их продвижение и не дающие заснуть.

Что касается самих роботов, то они все же претерпели некоторые ощутимые изменения. Теперь у них функционируют руки! Ранее верхние конечности предназначались исключительно для того, чтобы красиво отлетать при метком попадании. К примеру, теперь вы можете вести огонь, держа оружие обеими руками (!), или даже заменять обоймы. При смене активного образца вооружения, робот аккуратно убирает одно и достает другое оружие. Или еще: достать из-за пояса гранату и метнуть ее. Вообще-то, все анимации, отражающие движения железного парня, были значительно усовершенствованы, очеловечены, что ли.

Помимо перечисленных новшеств у Heavy Gear есть и другое преимущество перед обитателями серии MechWarrior. Теперь железные воины обладают собственным разумом — компьютером, называемым Neural Net. Сами авторы игры приравнивают уровень интеллекта бортового компьютера к "разуму очень, очень тупой собачки". Идея заключается в том, чтобы робот автоматически выполнял некоторые элементарные действия, давая игроку дополнительное время на ведение боя. Но самое интересное впереди: в настольной версии Heavy Gear пилот мог обучать свою лошадку собственноручно. Например, один робот был натренирован своим хозяином выполнять нецензурный жест всякий раз, когда приканчивал очередного противника. Разработчики компьютерной версии не исключают возможность введения "обучаемости" компьютера игроком. Разумеется, о повторении трюка неизвестного пилота-весельчака не может быть и речи. Зато компьютер сможет, скажем, автоматически "опасаться" мин. Наступив парутройку раз на подобную неприятность, компьютер в дальнейшем станет автоматически искать и обходить мины. Что еще может делать Neural Net? Быть может, помогать в классификации целей или быстрее наводить оружие на нужную цель.

Что касается детализации и регулировки сложности игры, то здесь курс Activision остается неизменным. Каждый пользователь может "настроить" игру под собственные интересы. То есть: отключить экономическую часть



игры, освободить себя от забот по усовершенствованию собственного робота и так далее. С другой стороны, самая большая сложность достигается лишь при задействовании всех опций.

Технические характеристики Heavy Gear находятся на уровне все того же MechWarrior. Планируется поддержка 3D-акселераторов, но только тех, которые используют Direct3D. Multiplayer-режим возможен как по сети и "Интернету", так и по модему и сериальному кабелю. Вполне вероятно, что при создании multiplayer-режима будет учтен опыт не только NetMech, но и Interstate'76. Последний до сих пор очень популярен среди онлайновых игр.

Дата выхода игры пока неизвестна. Впрочем, разработчикам игры не надо трудиться над самым главным — engine'ом игры. MW2 хватит еще на долгие, долгие годы.



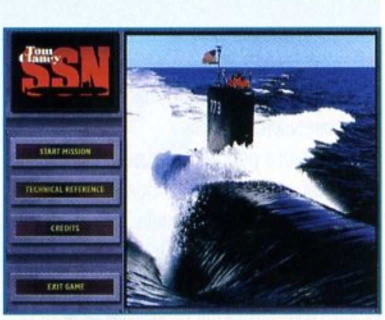


Имени Клэнси

WELL, IT SEEMS LIKE A NEW PIECE OF TERRITORY TO EXPLORE, A NEW WORLD TO CONQUER, A NEW WAY TO TELL STORIES.
TOM CLANCY
(НА ВЫХОД CD-ROM "TOM CLANCY SSN")



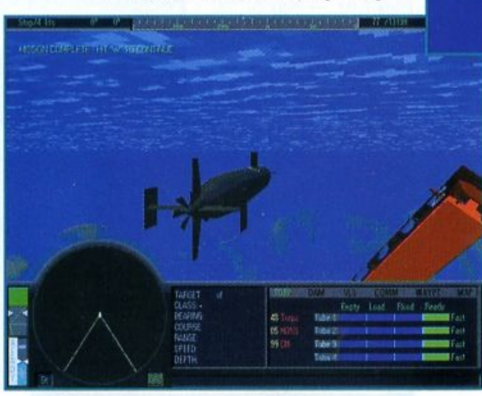
*Неизвестно, много ли найдется людей, никогда не слышавших о существовании Тома Клэнси или, по крайней мере, его книг (из которых чаще всего почему-то вспоминают "Охоту за "Красным Октябрем"")? По мере выхода новых технотриллеров слава Клэнси росла, последовали три умеренно плохие экранизации — но талант этого автора многих бестселлеров не умещался даже в такие рамки. И тогда рамки были расширены: фирмы Clancy Interactive Entertainment, Simon & Schuster Interactive и Virtus выпустили симулятор атомной подводной лодки под названием **Tom Clancy SSN**.*



С точки зрения истинных любителей подводных симуляторов, игра появилась на рынке вовремя. С симуляторами лодок времен войны дела обстоят прекрасно: Silent Hunter сокрушил все, что было до него, воцарился на вершине и пробудет там неопределенно долго. В области фантастических подводных симуляторов наблюдается аналогичная ситуация. Здесь игра номер один — это Archimedean Dynasty.

Но вот на том месте, где должны стоять симуляторы современных атомных подводных лодок, примерно с 1990 года зияет дыра. После выхода Red Storm Rising от MicroProse (кстати, также созданного по сюжету одноименной книги Клэнси), никто так и не выдал чего-то похожего. Можно смело сбросить со счетов Sea Wolf от Electronic Arts: простое перечисление всех присутствующих там технических несуразиц, относящихся к подводным лодкам вообще и к Sea Wolf в частности, заняло бы не меньше трети журнальной полосы. Не вполне оправдал надежд и симулятор Fast Attack, выпущенный компанией Sierra, — графика и звук, слишком слабые для сентября 1996 года, плюс явно нереалистичная необходимость метаться как угорелому по доброму десятку боевых постов.

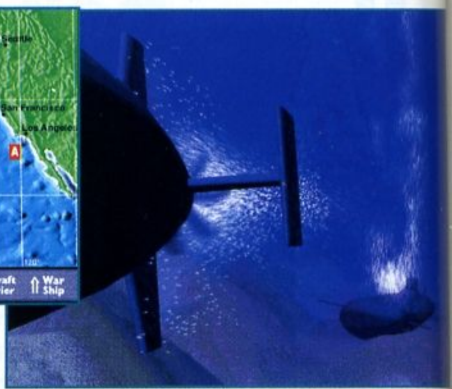




И вот — Tom Clancy SSN. Что же предложит нам Клэнси?

Лучше всего начать обсуждение с самой сильной стороны игры. В данном случае, это сюжет.





Острова Спратли настолько хорошо подходят для построения сюжета компьютерной игры, что многие могут принять их за вымысел автора. Но никакого вымысла нет: эти острова ДЕЙСТВИТЕЛЬНО существуют, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО богаты нефтью и газом и на них ДЕЙСТВИТЕЛЬНО разом претендуют Вьетнам, Китай, Малайзия, Тайвань, Филиппины и Бруней. С 1988 года, когда в районе этих островов китайцами был потоплен вьетнамский военный корабль, боевых столкновений больше не происходило, и этот медленно тлеющий конфликт был заслонен по-настоящему кровавыми событиями на Ближнем Востоке, в Югославии и СНГ.

По сценарию Клэнси, новый оборот делу дает смерть китайского лидера Дэн Сяопина и приход к власти твердокаменного марксиста Ли Пэна, того самого, который в 1989 году организовал бойню на площади Тяньаньмэнь. С этого момента Пекин твердо решил наложить лапу на злополучные острова. Что и сделал. В ходе массированного морского десанта все прочие претенденты были моментально выбиты с островов, но больше всего досталось американской нефтедобывающей компании, которая работала на Спратли.

Китайские лидеры прекрасно сознавали, что бросают вызов военной мощи США. Вызов был принят. Америка отреагировала молниеносно: в Южно-Китайское море было отправлено авианосное соединение во главе с авианосцем "Индепенденс"... и подводная лодка "Шайенн".

"Шайенн" (бортовой номер 773) также существует в действительности и представляет собой одну из самых совершенных атомных подлодок в мире. Она обладает высокой скоростью, низкой шумностью и очень хорошо вооружена. Сами американцы называют такие лодки "Hunter-killer". Вот ей-то вам и предстоит командовать.

Подход авторов к самому симулятору в высшей степени необычен, чтобы не сказать — революционен. В отличие от всех прочих подводных симуляторов, здесь на лодку приходится смотреть не изнутри, а снаружи.

Казалось бы, такой ход мгновенно выведет игру в разряд аркад. Но все вышло наоборот. SSN остается





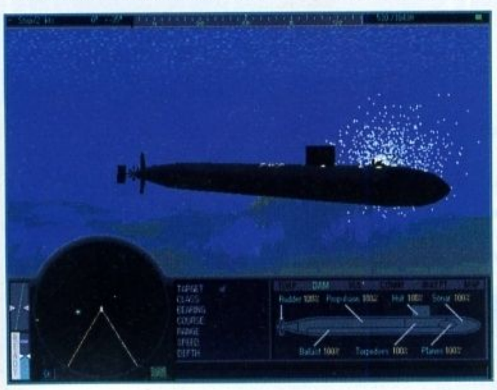


симулятором, причем весьма достоверным... и дает гораздо более сильное ощущение управления подводной лодкой, чем любая другая аналогичная игра, сводящаяся к созерцанию всевозможных приборов и, изредка, к взглядам в перископ. Особенно хорошо реализована динамика движения лодки под водой: семитысячетонная "сигара" далеко не сразу отзывается на отклонение рулей, а когда все же отреагирует, то ее будет не так-то просто остановить. Этого не было еще нигде, и даже в весьма достоверных Fast Attack и Silent Hunter процесс изменения курса и глубины больше всего напоминал езду на лифте: нажал на кнопку — и приехали.

Зная Клэнси (в частности, его любовь к техническим деталям), можно было предположить, что геймеру, взявшемуся за SSN, придется всерьез изучать подводное кораблестроение, атомную энергетику, гидроакустику (особенно!), тактику подводного боя и еще десяток дисциплин. Оказывается, нет. Игра вполне достоверна, но, в отличие от уже упоминавшегося Fast Attack, не перегружена разными мелочами. Здесь командир, как и полагается, получает те кристаллы информации, которые его подчиненные уже очистили от мусора. Таким образом, для успешной игры нужно просто понимать несколько фундаментальных вещей — например, что такое слой температурного скачка или как применяются крылатые ракеты "Томагавк". (Если вы поклонник творчества Клэнси, то, вне всякого сомнения, обладаете куда более глубокими познаниями в области подводной войны.)

Имя Клэнси создает игре прекрасную рекламу. Но помимо этого, оно накладывает дополнительные требования по реалистичности. Ляпы для Клэнси непростительны. А они есть. Особенно в том, что касается противника.

Вашим основным занятием будут подводные дуэли — подлодка против подлодки. Что же могут противопоставить китайцы "Шайенну"? В основном дизельные субмарины типа "Ромео" (советский проект 50-х годов) — их около 80 штук. Пять атомных лодок типа "Хань". Сверхскоростные и дьявольски прочные "Альфы" и исключительно тихие дизельные "Кило", закупленные, по сценарию Клэнси, в России.



После уничтожения полутора десятков "Ханей", двух дюжин "Альф" и полного отсутствия "Ромео" возникает законный вопрос: мистер Клэнси, где же ваш знаменитый сверхточный подход к делу? Ведь вы не можете, к примеру, не знать, что лодок типа "Альфа" в СССР было построено всего шесть штук (по западным данным). Так в чем же дело?

Повторюсь, в любом другом случае я не обратил бы на эту накладку никакого внимания. Но ведь сценарии разрабатывал не кто-нибудь, а САМ КЛЭНСИ!

К счастью, это единственный явный сюжетный ляп, если не считать сомнительного (с точки зрения правдоподобия) факта продажи Китаю Россией сверхсовременных атомных лодок типа "Акула II" и единственной в своем роде (на данный момент даже недостроенной) лодки "Северодвинск". Относительно последнего события герои этой интерактивной повести говорят честно: "Черт его знает, как она попала к китайцам".

Надуманно, но с геймерской точки зрения объяснимо: что же это за игра, в которой не встретишь достойного противника?

Все миссии можно разделить на три основных класса: патруль, эскортирование и пуск "Томагавков". В последнем случае надо просто добраться до указанной точки и, двигаясь на небольшой глубине со скоростью, не превышающей 5 узлов, нажать клавишу "V". Все остальное произойдет автоматически — ракеты улетят, а о результатах можно будет узнать из вечерней сводки новостей (о ней разговор отдельный). Эскортные же миссии не являются изобретением Клэнси и вызывают все то же характерное для многих игр раздражение, когда враги уничтожают объект, который вам поручили охранять.

Основное правило: двигаться медленно. На большой скорости лодка издает дикий грохот, практически ничего не слышит сама и, вдобавок, не может стрелять. Разгоняться до полной скорости стоит лишь, уклоняясь от вражеских торпед.

Если вас атаковал неизвестно кто (как только у китайцев появляются







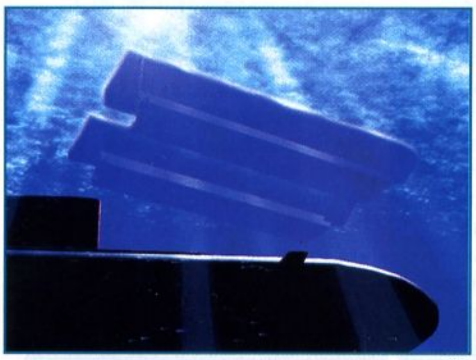



Системные требования: *Pentium 60, Windows 95, 8 Мбайт RAM, SVGA, 10 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, мышь, желателен джойстик.*

“Акулы”, это становится нормальным явлением), выпустите навстречу вражеским торпедам свою, в режиме Unguided — это создаст супостатам массу проблем, как минимум им придется уворачиваться от нее на полной скорости и, тем самым, рассекретить себя.

Иногда прямо над точкой запуска “Томагавков” крутятся противолодочные вертолеты. Вид ракет, вылетающих из-под воды, может навести их экипажи на определенные размышления. В этом случае есть смысл выпустить в сторону противника торпеду-имитатор (MOSS). Если все пойдет нормально, вертолеты быстро разгрузят свой боекомплект на ложную цель, после чего улетят. Вообще, перед запуском нужно хорошо обшарить район: ужасно не хочется в самый ответственный момент получить торпеду от какой-нибудь не в меру хитрой “Кило” (кстати, эти лодки очень любят отключать двигатели и в полной тишине ждать — не пройдет ли рядом “Шайенн”).

Миссии перемежаются сводками новостей компании TCN (читай: CNN). Надо сказать, что (в отличие от многих других игр) живое видео удивительно естественно вплетается в ткань повествования. Кажется, что были использованы реально снятые репортажи. Сочетание живого видео и вышеописанной симуляторной части дает блестящий эффект: временами SSN более кинематографичен, чем некоторые широко разрекламированные “интерактивные фильмы”.



Расточив достаточное количество комплиментов, пора перейти к ругани. В данном случае речь идет о графике.

Конечно, откровенных провалов почти нет (если не считать часть intro, изображающую гибель подлодки “Коламбус”). Но.

Но игра сделана в преступно низком разрешении (640x240), не очень удачно изображено дно, а на объектах слишком мало текстур (правда, в жизни их не намного больше, но это довольно слабое утешение). “Шайенн” неплохо смотрится в надводном положении, но под водой выглядит явно инородным телом. Камера может вращаться вокруг него (и это правильно, поскольку созерцать на протяжении целой миссии корму подлодки с вращающимся винтом — занятие довольно муторное), но только в горизонтальной плоскости, причем функция “наезда” также отсутствует. Пенные следы торпед сделаны весьма неплохо, а вот пена за винтом самой субмарины и вокруг нее (в надводном положении) — заметно грубее. То же самое можно сказать и о подводных взрывах. Но, повторюсь, худшая проблема — слишком низкое разрешение. Черт с ним, пусть минимальные требования будут выше, но SSN просто заслужил картинку 800x600. И HighColor.

И три фразы о звуке. Недостатки: отсутствует музыка, отсутствует речь. Все остальное — идеально, настолько идеально, что нет смысла давать подробные описания.

Общая характеристика. Игра Tom Clancy SSN удивительно кинематографична. Сразу не поймешь, чем это достигается, но если вы посмотрите Crimson Tide (в нашем переводе “Багровый прилив”) и тут же включите SSN, то, вероятно, не сразу ощутите переход. В симуляторе прекрасно сохранен весь дух подводных кинобоевиков — до сих пор это не удавалось никому.

Да, и вот еще что. Игра провалится.

Отсутствует ускорение времени.

Отсутствует сохранение во время миссии.

Отсутствует multiplayer (хотя вся идеология игры создает для него идеальные условия).

Два первых отсутствия косят всю интересность под корень: захватывающие подводные поединки сменяются очень напряженным, продолжительным и тоскливым ожиданием какой-нибудь гадости. Конечно, в настоящем бою так и есть, причем все это может тянуться аж по трое суток, но ведь SSN — все-таки игра... Реализм такого рода воспринимается геймерами гораздо хуже, чем наличие дополнительных полутора десятков приборов.

А о третьем отсутствии и говорить не хочется.

Но можно быть абсолютно уверенным, что настоящие поклонники творчества Тома Клэнси все поймут, все простят и все оценят правильно.

Плюс — революционность дизайна, которая сама по себе делает SSN событием. С этого момента каждый, кто будет писать подводный симулятор, крепко задумается: а не сделать ли как у Клэнси?

— Андрей Ламтюгов

P.S. “SSN” означает всего лишь “атомная многоцелевая подводная лодка”. Аналогичная русская аббревиатура — “ПЛА” (не путать с “АПЛ”, обозначающей атомную лодку вообще).

P.P.S. Как побочный продукт у Клэнси уже вышла книга, на обложке которой стоит: “Tom Clancy SSN”.

Tom Clancy SSN

- Simon&Schuster Interactive
- Clancy Interactive Entertainment
- Virtus

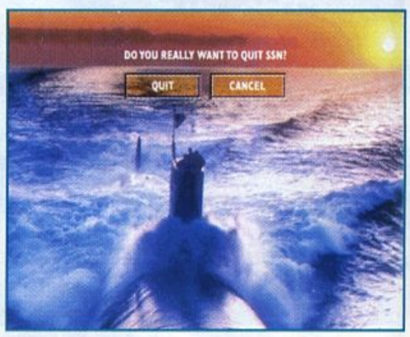
80% ГРАФИКА

95% ЗВУК

97% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%



LucasArts экспериментирует

В ходе эксперимента всегда есть место как для подвига, так и для жертв. Последних, как водится, значительно больше. Очередной опыт компании LucasArts можно считать беспрецедентным. Единственное достойное сравнение, которое приходит в голову, — это соответствующие "эксперименты" диктатора-людоеда Бокассы над особо приближенными подданными. И если африканский царек "играл" с жизнями людей, то LucasArts делает аналогичные вещи с надеждами и мечтами пользователей...

Как было

С давних пор существовали две группировки поклонников космических баталий: Wing Commander vs. X-Wing и Tie Fighter. Origin против LucasArts Entertainment. Ранние WC обладали великолепным сюжетом и красиво нарисованными спрайтами, тогда как LucasArts внедряла перспективные векторные модели кораблей и короткие рисованные мультфильмы. Но дело даже не в графике — дело в атмосфере игры. В обеих знаменитых сериях присутствовала уникальная атмосфера, способная затянуть игрока в другую, столь романтичную и интересную реальность. Обе враждующие стороны были согласны только в одном: космическим симуляторам не хватало коллективной игры. У фанатов WC не было ни одного шанса соревноваться за звание лучшего пилота: начиная со второй части игры, любые рейтинги (кроме, быть может, количества сбитых истребителей противника) отсутствовали. Пользователям творений LucasArts было легче: каждый пилот имел подробную статистику и ранг. Оставалось лишь обмениваться save game'мами. В онлайновых фэн-клубах даже существовали специальные судейские жюри, которые оценивали достижения игроков и публиковали рейтинги самых крутых сорвиголов. И все-таки публика требовала multiplayer.

Как будет

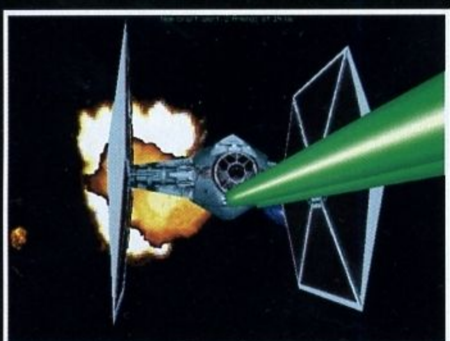
И она его получила.

Удар оказался очень болезненным и заставил многих приверженцев LucasArts кривиться при упоминании одного имени именитой фирмы.

Менее эмоциональные пользователи замечают, что новая игрушка **X-Wing vs. Tie Fighter** является первым серьезным провалом компании.

И лишь очень небольшой круг людей, которые либо целыми сутками обитают в машинном зале с быстрыми компьютерами и сетью, либо обладают оптоволокном, подведенным к дому/даче/работе/сотовому, тихо радуются и нахваливают последнее детище господина Люкаса.

Воистину, игра должна была получить другое название: Single Player vs. Multiplayer. Она является первым, но уже классическим примером нового поколения игр, которое стремительно развивается с расширением всемирной сети "Интернет". Забудьте об игре в одиночку! Эту скучно и неинтересно. А главное — очень накладно для разработчиков игры. Ведь сделать компьютерный AI настолько "умным", что против него будет достаточно сложно и интересно играть, весьма непросто. Гораздо легче, написав хороший графический engine, заставить игроков бороться друг с другом. В этом случае над алгоритмами искусственного интеллекта можно почти не корпеть — пользователи, еще не привыкшие к совместным баталиям, будут слишком увлечены, чтобы заметить изъяны в поведении компьютера. Что может быть проще? И что может быть печальнее?





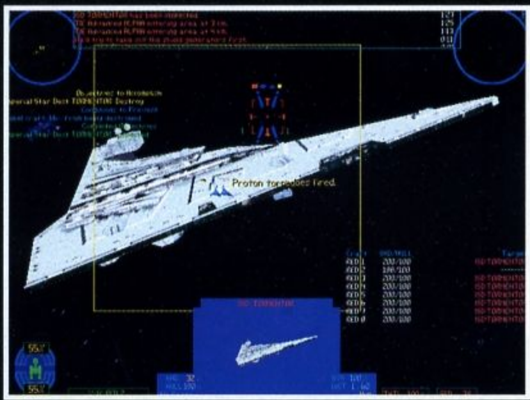






X-Wing + Tie Fighter

Новый графический engine одновременно отличается от предыдущих и является их верным последователем. Действительно, один раз увидев давным-давно написанный специалистами LucasArts engine, его узнаешь сразу и в любом воплощении. В XvT вы немедленно опознаете хорошо доработанную и подтянутую до современного уровня старую рабочую лошадку от X-Wing и Tie Fighter. LucasArts постепенно добавляет вкусные визуальные примочки к своему детищу, не прилагая усилий для создания чего-то нового, — так Сергей Бубка ставит мировые рекорды,







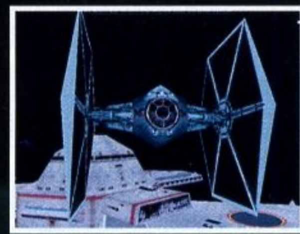
каждый раз прыгая на миллиметр выше. А ведь мог бы... Вот что значит хитрая экономическая политика!

XvT, безусловно, выглядит гораздо лучше, чем его предтечи. Виной тому отлично подобранные текстуры на всех без исключения кораблях и скрупулезная детализация космических линкоров и крейсеров. Все это радует глаз и почти что затмевает известную кинотрилогию. Кроме текстур в игре появился lighting-эффект. Он тоже выполнен бесподобно — в лучших традициях качества LucasArts. Вспышки лазеров каждый раз озаряют ваш кокпит, пролетающий мимо подбитый истребитель осыпает ваш корабль синим фонтаном искр, а взрывы ракет и торпед красиво освещают темное брюхо Star Destroyer'а.

Графический engine симулятора поддерживает несколько разрешений (320x240, 512x384, 640x480) и два цветовых режима — 256 и 65535 цветов. Учитывая общий темный тон игры (ведь вы в космосе, не так ли?), разительных внешних отличий между 8 и 16 битами нет. Зато ваше железо почувствует разницу почти сразу: даже P200 начинает слегка тормозить около больших кораблей, раскрашенных во все 65 тысяч оттенков. Кроме того, пользователь может поиграть с большим количеством графических опций, настраивая engine по собственному разумению. В игре даже есть собственная технология mipmapping! Разумеется, результат не может сравниться с работой настоящего 3D-акселератора, но тем не менее — впечатляет. Еще один неплохой трюк от дизайнеров: вы выставляете графические опции для одиночной и multiplayer-игры в отдельных меню. Таким образом, вам не надо каждый раз подстраиваться под плохие условия соединения. Очевидно, что чем быстрее ваш компьютер во время коллективной потасовки, тем больше шансов вы имеете на выживание.

На данный момент времени XvT не поддерживает Direct3D, равно как и ни один из модных 3D-ускорителей. Впрочем, как раз сейчас создатели игры трудятся над patch'ем, который предоставит счастливым обладателям модного железа насладиться скоростью и красотой игры "на полную катушку".

В то время как engine игры претерпел ощутимые изменения, модель полета очень напоминает любую из предыдущих частей серии. Единственное отличие — новая система поворота, внедренная программистами XvT. Дело в том, что раньше опытные пилоты прибегали к интересной тактике: встав кормой к какому-нибудь большому и, желательно, неподвижному объекту, хитрые игроки превращали свой истребитель в настоящую турель. Они пользовались исключительно тем, что скорость поворота корабля была одинакова вне зависимости от его физической скорости. Подобная тактика очень выигрышна и абсолютно нечестна. В XvT скорость поворота напрямую зависит от скорости полета. Хуже всего маневрировать на минимальной и максимальной скоростях. Для получе-



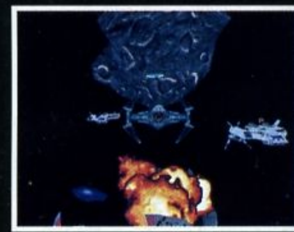
ния максимальной скорости поворота корабля необходимо поставить ручку "газа" на 1/3 от полной мощности. Благодаря такому нововведению сама модель боя значительно изменилась. Пилоты постоянно варьируют скорость, резко меняя курс и сбивая преследование. Вам придется разработать собственные приемы преследования и ухода от погони — иначе не выжить.

И последнее новшество: введение противоракетных защитных мер. Это chaff и flare. Chaff представляет собой сгусток электромагнитной энергии, излучение которой способно сбить с курса самонаводящуюся ракету. Flare — это небольшие боеголовки с собственной системой наведения. Их главная цель — ракеты. Ну а если их не наблюдается, то эта самостоятельная "мера защиты" нападает на ближайший вражеский корабль. Истребитель может нести лишь chaff или flare, так что перед вылетом вам придется подумать, какое приспособление будет максимально эффективным.

Управление в основном не отличается от предыдущих образцов. Единственное ограничение, предъявляемое создателями игры к пользователю, — наличие джойстика, "понимаемого" Windows 95. Если таковой отсутствует, можете выбрасывать CD или тратить деньги на очередную покупку. Вот такая гримаса капитализма. Все клавиши имеют прежние функции, так что опытный игрок почувствует себя привычно и комфортно.

Герой-одиночка

Чтобы успешно играть в одиночку в X-Wing vs. Tie Fighter, вы должны быть если не Брюсом Виллисом, то, по крайней мере, Люком Скайвокером. Будьте уверены, вам понадобится ВСЯ СИЛА. Бывалые игроки, по нескольку раз прошедшие как X-



Wing, так и Tie Fighter, становятся легкой мишенью в XvT. Почему? Оказывается, все миссии, вне зависимости от того, летаете вы один или с друзьями, рассчитаны исключительно на multiplayer-режим. Для повышения "играбельности" коллективной игры авторы установили практически нереальное соотношение сил: очень много врагов и лишь несколько союзников. Среднестатистический пилот в одиночку не продержится более 3 минут. Затем — смерть и перерождение на следующем корабле. Процесс продолжается до тех пор, пока запасные корабли не закончатся.

"Что за странность?" — удивится пользователь. Ситуация легко проясняется при одном взгляде на возможности, доступные одинокому игроку на его обособленном персональном компьютере. Самое главное: сюжета игры больше не существует. Даже в самом элементарном виде. Вместо привычной всем (и любимой всеми) сюжетной линии LucasArts учредила набор не связанных миссий, которые, впрочем, хотя бы как-то классифицированы.

Учебные миссии: созданы специально для того, чтобы ознакомить игроков с управлением в игре и возможными заданиями, которые вам могут встретиться. Все они созданы для игры в одиночку или совместно с напарниками.

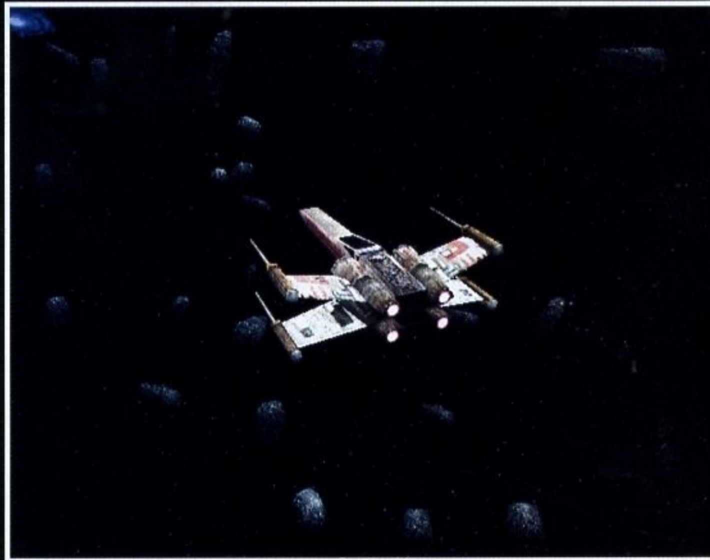
Поединок (melee): игрок попадает в отдаленный район космоса, на так называемую "арену". Здесь известен лишь один закон — каждый сам за себя. Бой может идти как в свободном безвоздушном пространстве, так и в поясе астероидов или минном поле.

Состязание (tournament): набор заданий из melee. Выигрывает пилот с наилучшей статистикой.

Бой (combat): отдельные миссии с определенными сценариями — разведка, нападение, защита базы







(крейсера, станции), эскорт. Игрок может присоединиться к любой из воюющих сторон.

Кампания (battle): абсолютно не то, что вы подумали. В XvT две кампании — за каждую из сторон. В каждой битве максимум по 5 миссий из предыдущей части (combat). Выигравший большее количество заданий побеждает.

Все. Наслаждайтесь. Вы можете выполнять любые миссии в любом порядке. По выполнении (или невыполнении) миссии вы возвращаетесь в главное меню. Вам сообщают вашу статистику, а также количество очков, которое вы набрали. Интересно, что при полном провале дела вас могут понизить в звании и отнять уже набранные в предыдущих сражениях очки.

В силу только что перечисленных замечательных свойств одиночной игры, вам надоедает летать примерно после получаса сражений. Набор очков — явно недостаточная мотивация для продолжения игры и прохождения всех миссий. Никаких мультфильмов, никаких сюжетных линий. Вы тренируетесь. Зачем? Для того чтобы быть готовым к игре в настоящий X-Wing vs. Tie Fighter. Имеется в виду multiplayer-режим. Скажите спасибо, что людей, у которых не обнаружили работающего сетевого протокола, вообще пустили в игру. Любителям мышей и клавиатур повезло гораздо меньше.

Развивайте стадное чувство

Вы покроете себя позором и многое потеряете, если, обладая хорошим доступом в "Интернет" и CD "XvT", ни разу не поиграете в multiplayer. Игра была создана исключительно для этой цели. Начиная новую игру "сервером", вы дожидаетесь желающих принять участие в грядущем побоище. Пока народ подсоединяется, вы располагаете временем для выбора миссии, назначения игроков по командам и наложения ограничений на оружие (можно ли использовать ракеты, beam-вооружение, а также chaff и flare). Все время подготовки к полету окно для chat'a открыто — таким образом игрок, готовящий миссию, может получить представление о желаниях соперников. Как только команды готовы, каждый пользователь может говорить либо со всеми участниками, либо только со своей командой. Гениальная задумка: команда имеет время распределить роли, оговорить методы защиты и нападения. Тот же принцип действует и во время боя. Вы сможете общаться со своей, чужой и обеими командами сразу.

Во время боя редкий пилот останется невредимым. В целях продления жизни конкретной multiplayer-игры каждая команда имеет несколько запасных кораблей, которые предоставляются вышибленному из седла игроку. Если вам не повезло, и резерв уже закончился, то вам ничего не остается, как наблюдать за ходом боя с мостика линкора. Все-таки разработчики игры большие молодцы! Они определенно знали, что именно необходимо пилотам. Итак, безвременно ушедший пилот может не только издалека следить за схваткой, но и разговаривать с товарищами по оружию (вообще говоря, пообщаться можно с любым пользователем в игре). А это значит, что вы сможете координировать действия своей команды, подсказывать направление потерявшим ориентацию пилотам, предупреждать друзей об опасности.

В целях сохранения достойной скорости игры через "Интернет" LucasArts ограничил количество человек в одной игре. Предел — 4 пилота. Впрочем, если связь хорошая и вы не боитесь, что кто-нибудь из участвующих внезапно выйдет из боя, этот лимит может быть поднят до цифры 8. Большой недосмотр разработчиков игры в том, что пользователи не могут динамически покидать игру или подсоединяться к уже идущей битве. В результате, как только ваша телефонная линия в очередной раз выкидывает фортель, вы можете загубить игру для всех участвующих. Что прискорбно.

LucasArts заключила договор с двумя онлайновыми службами — Microsoft Internet Gaming Zone и Kali. Последняя, как известно, требует от пользователя кредитную карточку. Что касается Gaming Zone, то любимый Microsoft даже здесь сумел остаться верным своей политике монополиста. Вы не сможете подсоединиться к этой службе, если не обладаете версией MS Internet Explorer 3+. Вот вам первый download (10 Мбайт). Как только вы прорветесь на вожделенную станцию, вам предложат скачать еще и некий клиент-пакет для игры в X-Wing vs. Tie Fighter.

XvT оказывается удивительно продуманной и интересной только при коллективной игре. Похоже, разработчики предусмотрели абсолютно все. В multiplayer-миссиях система очков и званий оказывается чрезвычайно актуальной. Например, за убийство начинающего пилота, скажем, на четыре ранга ниже вас, вы не получите ни единого очка. Не обижайте маленьких! В одиночной игре ваш предел — 15 званий. В сетевой — предоставляется шанс получить гораздо больший чин.

X-Wing vs. Tie Fighter был назван игрой нового поколения совсем не зря. Играя один, вы не получите абсолютно никакого удовольствия. XvT оказывается слишком трудным и занудным. Среда этой игры — multiplayer. И пока это лучший, то есть абсолютно лучший симулятор, в который вы можете поиграть целой командой. Несмотря на высокие требования к "Интернет"-провайдеру, вы обнаружите огромное количество играющих людей со всех концов света. Попробуйте. Кто знает, может быть, XvT со временем станет легендой, послужившей началом абсолютно новой страницы в истории компьютерных игр.

— Александр Вершинин

Системные требования:
Для одиночной игры: Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, звуковая *карта, джойстик.*
Для сетевой игры: Pentium 133, модем 28.8 Kbps *модем и все вышеуказанное.*

X-Wing vs. Tie Fighter

★ LucasArts

91% ГРАФИКА
90% ЗВУК
10% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

50% ◄ Одиночная игра
Сетевая игра ► 95%



Замедление на трассе

Существует такой подвид симуляторов, для которого, по всем законам физики, уже давно должен был наступить кризис жанра. Чем выше был последний взлет, тем тяжелее окажется последующее падение. Физика беспощадна: кризис наступил. Вероятно, вы уже догадались, что речь идет о симуляторах "Формулы-1". Большинство из них доподлинно имитируют поведение болида на трассе — а трасса, разумеется, точно скопирована с настоящей. В результате возникла серия таких продуктов, которые едва ли даже можно назвать клонами. Клон DOOM или WarCraft — это понятно, но как охарактеризовать игры, которые копируют друг друга с точностью до домика на обочине? В этой области последний взлет (потрясающей силы) произошел, как только MicroProse... я полагаю, дальше можно не продолжать. Забраться выше было уже нельзя. А вот опуститься ниже — пожалуйста. В результате сама по себе весьма добротная Power F1... где она теперь? Кто знает? Для того чтобы переломить ситуацию, здесь нужен какой-то очень существенный качественный скачок... например, связанный с новыми аппаратными возможностями PC — благо техника совершенствуется очень быстро, и эти самые новые возможности возникают по десятку в год. Простейший пример: почему бы целиком не оптимизировать игру под трехмерный графический акселератор? Результаты налицо — должен произойти резкий качественный скачок в плане графики. А очень сильная графика покрывает любые недостатки, это доказано экспериментально. Вы согласны? Замечательно! А вот и первая ласточка, показавшаяся со стороны PlayStation и впорхнувшая под коллективную крышу обладателей PC, — симулятор "Формулы-1", полностью ориентированный под 3Dfx, прямое, в лоб портирование с SPS. Что ж, игры для PlayStation никто не назовет некрасивыми...

Однако после ознакомления с продуктом Bizarre/Psygnosis, о котором, собственно, и речь, становится ясно — прорыва не произошло. А здесь, как уже отмечалось, если не прорыв — значит, провал, и единственное, о чем можно судить, так это о том, насколько глубоким он оказался. Начать хотя бы с названия, до боли оригинального — **Formula One**.

...И продолжить приставочным происхождением, которое временами весьма квалифицированно мстит за себя. Как известно, PlayStation (во всяком случае по части гоночных игрушек) лишена таких устройств, как мышь и клавиатура. И это сразу заметно. Для нашего брата привычка тыкать курсором мыши в выбранный пункт меню и набирать имя "спасенки" естественна, как дыхание. И на фоне этой привычки необходимость управляться четырьмя стрелочками (причем абсолютно во всех случаях жизни, включая и выбор имени файла для сохранения игры), а также указывать в списке рекордов свое имя, состоящее ровно из трех символов, вызывает, назовем это так, некоторый душевный дискомфорт. Впрочем, ладно — из пользователей PlayStation еще никто от этого не умер, значит, и мы выживем. По-настоящему неприятные вещи начинаются дальше.



Автору этих строк пришлось, как говорится, скрипя сердцем, признать: если background гоночной игры точно воспроизводит сезон 1995 года, воссозданы точные модели трасс и характеристики болидов, то мы имеем дело с симулятором. Сердечный же скрип был вызван тем, что все остальное в Formula One принять за симулятор никак нельзя.

Например, напрочь отсутствуют настройки болида.

Трудно даже представить, насколько большая часть того аромата, который окружает гонки "Формулы-1", была мгновенно уничтожена таким шагом. Удивительно, что многие западные коллеги, пишущие для сетевой прессы, были весьма рады этому факту и радость свою выражали примерно так: "Наконец-то отказались от всего этого..." (далее следует слово, первые буквы в котором — "s" и "h"). Жлобство и неофитство уникальные. Так могли написать только люди, которым абсолютно все равно, во что играть и на чем ездить — хоть на "Феррари", хоть на "Запорожце", хоть на ручной дрезине, и которые думают, что одни лишь имена Деймона Хилла и Михаэля Шумахера плюс трехмерные модели машин соответствующего вида автоматически означают гонку F1. Впрочем, это сантименты. Бисер перед свиньями.

Самые интересные вещи начинаются непосредственно в процессе гонки. Здесь Psygnosis внесла еще одно, с позволения





сказать, новшество: отсутствие кабины и, соответственно, зеркал заднего обзора. Геймер может лицезреть переднюю часть машины с колесами — и этим все ограничивается. Роль же зеркал выполняет вид назад — на редкость неудачная идея. Это хорошо срабатывало в авиасимуляторах, но здесь — нет. Просто потому, что в процессе пилотирования самолета никогда не возникает необходимость вписаться в поворот, и в результате на какое-то время действительно можно не смотреть вперед. На гоночном автомобиле так нельзя. Но вот приходится. А отсутствие кабины — это просто шок. PlayStation...

Но, в конце концов, это не главное (по крайней мере, по замыслу разработчиков). А главное — это фантастическая графика, которую обеспечит







применение 3D-акселератора.

Нет. Не получилось. Сама по себе картинка, может, и неплоха...

Но чего-то революционного не наблюдается. Возможно, графика несколько лучше, чем, к примеру, в Power F1 (что, кстати, еще не факт), — но этот прирост никак не окупает затрат пользователя на 3D-акселератор.

И что самое интересное, в ряде случаев попытка улучшения качества картинки оборачивается... ее ухудшением. Простейший пример — металлические сетки, ограждающие трассу. Это действительно сетки — они прозрачны. Но первое, что бросается в глаза при взгляде на них, — сильнейший муаровый узор. С настоящими сетками, под каким бы углом вы на них ни смотрели, так не бывает. Другой пример — текстуры трассы. Сделаны они весьма тщательно и вполне реально пробегают под машиной. Но при увеличении скорости начинает наблюдаться тот же эффект, который можно увидеть, если разглядывать спицы вращающегося колеса при свете стробоскопа: текстурный рисунок останавливается, а если разогнаться еще — то начинает медленно убегать в обратную сторону.

Пожалуй, самый красивый эффект, который присутствует в игре, — это filtering, расплывчатые текстуры на близких объектах. Но, к сожалению, он один не может разом сделать все красивым.

И вообще. Для чего нужен графический акселератор? Как можно догадаться, для графической акселерации. Если таковая действительно присутствует и заметна невооруженным глазом, то можно сказать, что по крайней мере в чем-то игра удалась.

Опытным путем доказано, что при полностью включенной детализации, при гонке по трассе в Монако (эта трасса проходит непосредственно по городу, что обеспечивает максимум трехмерных объектов) игра приемлемо "тормозит" на Pentium 166. Считать ли это достижением — решайте сами, в конце концов, в мире все относительно, а процессоры быстро дешевеют.

Звук бедноват. Конечно, в игре присутствует характерный для всех F1-симуляторов бормашинный визг и рев трибун... но ощущаешь, что этого все же недостаточно. А вопли комментатора (он настоящий профессионал — комментирует все, что происходит, вплоть до переключения передач на вашей машине) начинают довольно быстро раздражать.

Надо сказать, что различные уровни сложности сделаны неплохо. Вплоть до того, что в обучающем режиме компьютер сам притормаживает и даже слегка рулит. Последняя возможность может оказаться весьма небесполезной при ознакомлении с трассой: на ней случаются разветвления, завершающиеся тупиками, причем заранее понять, что поехал не туда, практически невозможно.

Осталось сказать лишь несколько слов о том, что в других играх называется "сюжетом". Хороший вопрос — какой рейтинг можно выставить сюжету, заключающемуся в воспроизведении гонок F1 1995 года, причем воспроизведении весьма относительном. По крайней мере, оригинальностью он точно не блещет.

Итак, что же можно сказать об игре под названием Formula 1, которую выпустила славная фирма Psygnosis?

Первое, что приходит в голову: долгожданного прорыва не произошло. Пусть Джефф Краммонд спит спокойно — его Grand Prix II пока остается вне конкуренции. И, вероятно, не только он.

Далее. Попытка добиться прорыва с помощью 3D-акселератора дала скорее обратный эффект. На данный момент, помимо Formula One существуют еще несколько F1-симуляторов, не так уж сильно уступающих этой игре по графике (если уступающих вообще) и не требующих специального оборудования, которое стоит денег. Другими словами, здесь акселератор себя не окупает.

И, наконец, последнее соображение, которым, скорее всего, и руководствовалась Psygnosis, выпуская свою игру. Ведь это гонки? Гонки! Будет геймер раскачиваться на стуле, пытаясь вписаться в поворот, а также скрежетать зубами, когда его обгоняют? Будет, никуда не денется. Ну так в чем проблема?

— Андрей Ламтюгов

Системные требования: *Pentium 100 (лучше P166), 16 Мбайт RAM (лучше 24), 4-скоростной CD-ROM, видеокарта с 3D-акселератором (3Dfx и проч.), Windows 95*











Formula 1

★ Bizarre Creations
★ Psygnosis

84%	ГРАФИКА
65%	ЗВУК
50%	СЮЖЕТ

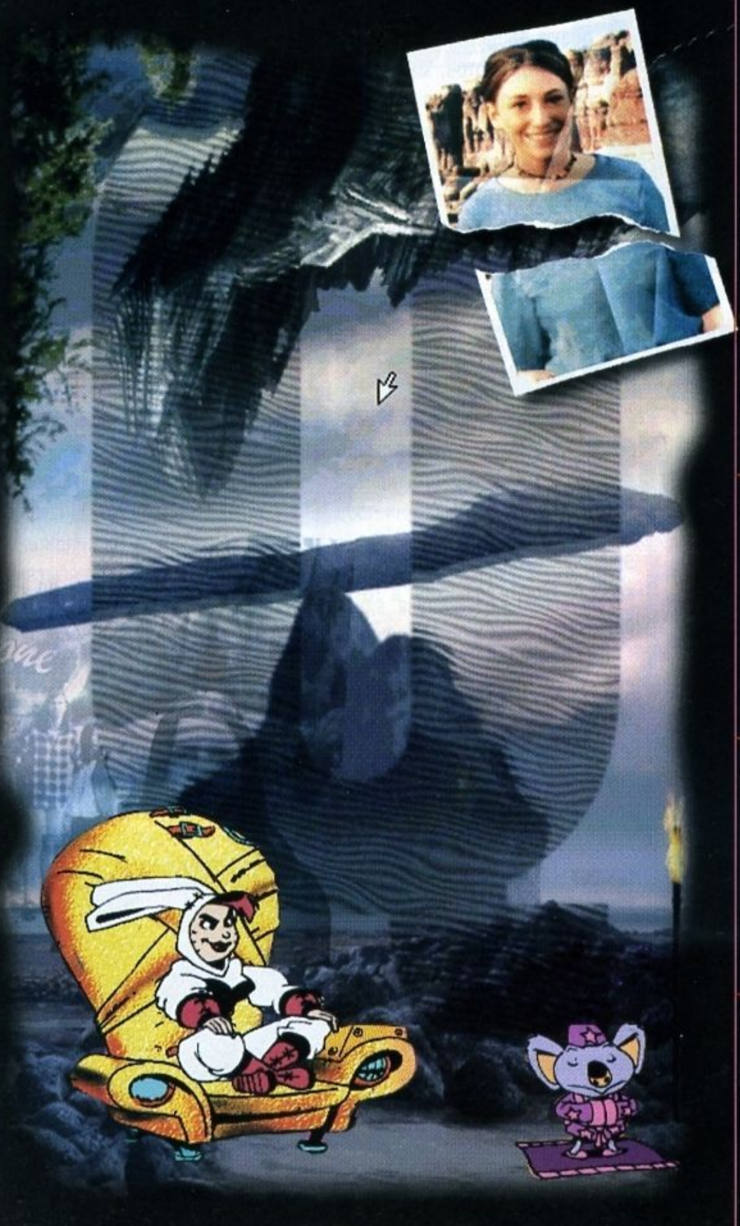
ИНТЕРЕСНОСТЬ

79%


Приз симпатий зрителей и жюри АНИГРАФ-9
Автомобильный симулятор
POD
нового поколения
-НА ВАШ ВЫБОР 8-МОЩНЕЙШИХ АВТОМОБИЛЕЙ
-16 ТРАСС В 4Х ЛАНДШАФТАХ
-ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ В ВЕЛИКОЛЕПНО
ПРОРАБОТАННОЙ 3 D ГРАФИКЕ
-НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ
-ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ 16-БИТНЫЙ СТЕРЕОЗВУК(Dolby Surround)
-ИГРА ОПТИМИЗИРОВАННА ПОД MMX -ТЕХНОЛОГИЮ
-ИГРА ЛОКАЛИЗОВАННА ФИРМОЙ "АКЕЛЛА"
pod
Ubi Soft
Новости на www.akella.com
Игру POD в России,СНГ,Латвии,Литве и Эстонии представляет фирма "АКЕЛЛА"(095) 242-0323,факс (095) 242-88

Квесты

Коды ▶ Lost Vikings: Norse by Norsewest





Koala Lumpur: Jorney to the Edge "...приятный, качественный мультяшный квест, вполне достойный внимания."



Obsidian "Все это очень мило, хотя и не ново, и действительно делает решение головоломок занятием приятным и забавным, но ведь это игра а не выставка трехмерной графики художников Rocket Science! "



Zork Legacy Collection
"...5 текстовых квестов от Infocom и два графических, уже от фирмы Activision."



Shivers 2
"Простенько и со вкусом, который художникам "Сьерры" не изменил и на этот раз, несмотря на неожиданную скудость доступных им технических ресурсов."

Возвращение Чингисхана

Материалы рубрики подготовлены ***Ольгой ЦЫКАЛОВОЙ.***

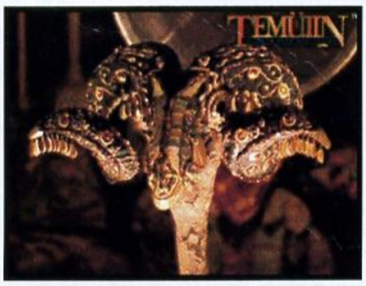


Бедняга Чингисхан как будто предчувствовал, что попадет в руки программеров из SouthPeak Interactive. Уж все сделал, что мог, чтобы не потревожили его благодарные потомки, — табун велел прогнать по своей могиле в бескрайней монгольской степи, строителей гробницы перебил...



Сотни профессионалов и любителей тщетно ищут погребенные вместе с ним сокровища, но что археологи перед программистами! Последние уж точно подсчитали, сколько золотишка прихватил с собой в мир иной Тимучин и в каком именно золотом бараньем черепе притаился до поры его мстительный дух!

Не только подсчитали, но и решили благородно выставить **Temujin: The Capricorn Collection** в сентябре этого года на обозрение широкой публики. Пускай она, искушенная в квестах, своими силами ловит очередного злобного духа и спасает человечество уже привычным для нее путем — решая бесконечные пазлы.



Поверьте, мы недаром обвиняем в покушении на останки Чингисхана именно программистов: Temujin создается не как игра, а как первое воплощение Video Reality — сверхновой технологии фирмы SouthPeak.

По словам ее авторов, эта технология позволяет соединить в одно целое свободу движения Quake'образного engine'а с видео и графикой фотографического качества. То, что нам обещают, кажется пока совершенно немыслимым. В мире, целиком отснятом на 35-миллиметровую пленку, безо всяких 3D-ландшафтов, мы сможем двигаться в любом направлении, поворачивать голову, останавливаться и идти назад, когда захотим, даже если в сцене участвуют



видеоперсонажи. Создатели Video Reality хвастаются, что при этом они могут поместить в любую сцену из игры тысячи "активных" точек — для размещения объектов, с которыми игрок захочет познакомиться поближе.

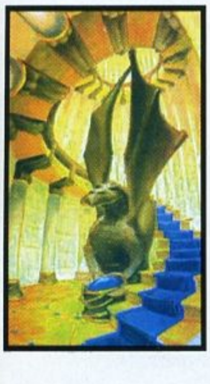
Уж сколько раз твердили миру, что не технологией единой... Но в Temujin: The Capricorn Collection по крайней мере будет на что посмотреть.



"Великий инквизитор" верен традициям

Маленькая радость для фанатов "Зорка": **Zork: The Grand Inquisitor** закончен фирмой Activision больше чем на половину и, по всей вероятности, действительно поступит в продажу, как и было обещано, в сентябре.

Игра будет столь ностальгической, что в ней вряд ли удастся найти хоть что-нибудь по-настоящему "новое". В "Инквизиторе" будут использоваться (практически без изменений) engine и графика от Zork Nemesis. Улучшения коснутся лишь освещения активных предметов и возможных путей перемещения игрока — для облегчения его ориентации в обширном мире "Зорка". Сам же этот мир будет даже не старым, а просто-таки древним. Наиболее знаменитые места подземной империи, ранее известные игрокам лишь из текстовых описаний в инфокомовских квестах, теперь возникнут в 16-разрядном цвете.

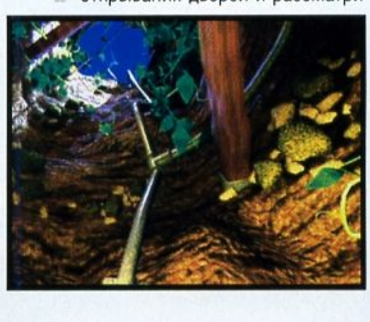






Для придания необходимых сюжету настоящего "Зорка" живости и юмора в The Grand Inquisitor у игрока появится спутник — заключенный злым волшебником в медную лампу повелитель донжона Далбоз. Своим ехидным голосом он будет комментировать все происходящее и давать нам советы.

Еще одно относительное нововведение — игроку придется собирать и употреблять для решения головоломок не только разнообразный инвентарь, но и магические заклинания. Это вовсе не значит, что создатели игры пошли ныне модным RPG'шным путем. Заклинания будут нужны нам не для битв с врагами, для куда более обыденных целей вроде открывания дверей и рассматри-



вания невидимых предметов.

В Zork: The Grand Inquisitor появится множество прикольных 3D-персонажей, но людей по-прежнему будут играть актеры. Продюсеры Марк Левинсон и Жорж Блум, известные по фильму "Один дома" и сериалу X-Files, уже во всю снимают видеосцены. В ролях будут заняты актеры, отличившиеся в американских комических сериалах 70-80-х годов — времени создания первых "Зорков". Столь ностальгической игрушки мир квестов, кажется, еще не видел!



"Звездные войны" в кривом зеркале

Фирма Parroty — отделение Palladium Interactive, известное своей пародией на Myst под названием Pyst, снова взялось за работу. На этот раз объектом своих насмешек она выбрала Star Wars Trilogy. Новая игра будет называться **Star Warped** и выйдет (возможно) уже в июне.

Впрочем, Pyst критика встретила весьма прохладно. Несмотря на это, игра была продана тиражом более 200 тысяч экземпляров — скорее всего, из-за суперизвестности оригинала. Возможно, и со "Звездными войнами" Parroty не прогадает.

Игра будет состоять из 13 мини-игр и развлечений, снабженных гадкими комментариями двух братцев (нечто вроде Бивиса и Батхеда). Игры будут варьироваться от You Don't Know Jedi до Whack the Ewok to The Gene Slicer .

CD-ROM с игрой будет снабжен Web-поддержкой и позволит напрямую скачивать дополнительные приколы с сайта Parroty.

Орки: визит в резервацию

Новые подробности о **WarCraft Adventures: Lord of the Clans**, адвенчурном продолжении серии стратегий от Blizzard Entertainment.

Это действительно будет игра для нас — квестеров. Только мы сможем восстановить доброе имя орков, известных любителям стратегий как орда тупых, жестоких и кровожадных завоевателей, которых с большим трудом победила коалиция людей и эльфов. Оказывается, орки вовсе не так невежественны: у них есть своя, основанная на шаманизме и тяге к земле культура. И вовсе они не жестоки: просто их слегка сбило с истинного пути увлечение черной магией, за которое недалекие бедолаги жестоко поплатились. Теперь этот милый примитивный народ, загнанный по милости победителей в резервации, влачит жалкое полурабское существование. Вернуть им сознание собственного достоинства, родную культуру, а заодно и утраченное могущество — задача нашего героя орка Трала, выросшего в плену у людей и потому несколько более сообразительного и деятельного, чем его собратья.





Вот так! Вы думали, орки — выродки и исчадия ада, а оказалось — еще одно неизвестное науке индейское племечко, а индейцы, как всем известно, плохими быть не могут, даже увешанные с ног до головы скальпами бледнолицых. Главное, тут намечается отличная подготовка для следующей серии стратегического WarCraft. Дряхлеющий союз людей и эльфов и набирающая силу орда Трала рано или поздно придут в столкновение, которое может вылиться в новую бесконечную серию стратегических игр.

Пока что Blizzard воплощает в жизнь замучившую ее ностальгию по старым добрым мультяшным играм с хорошим сюжетом. WarCraft Adventures будет декларативно традиционна: никакого 3D и вида из глаз. 40 тысяч кадров анимации стандартного "киношного" качества заказаны таинственным "художникам из России", про которых неизвестно ничего, кроме их приблизительного географического положения.

Blizzard Entertainment надеется продемонстрировать нам более 60 различных местностей в семи областях Озерота, населенных семьюдесятью орками, дварфами, людьми, эльфами и прочей нечестью. Все персонажи будут наделены богатым словарным запасом, и изрядную часть времени нам придется проводить в беседах с ними, что, конечно, соответствует ориентации фирмы на игру с детализированным и разветвленным сюжетом. Все задачи будут связаны с логическим употреблением инвентаря, в который в отдельные моменты игры будет входить до 13-ти предметов. И никаких головоломок!



Интерфейс и, возможно, общая атмосфера игры будут напоминать знаменитую Full Throttle от LucasArts. Единственное разочарование — ждать Lord of the Clans придется долго, аж до Рождества.





Подвиги полосатой мухи

"Во многия знания — многия печали, во многия возможности — большие неприятности" — так учит нас Библия. Увы, великий лама Коала Лумпур читает другие книги. Дзен-буддизм, в котором он так преуспел, научил его творить чудеса, но не научил осторожности. Молчаливый лама ухитрился где-то что-то брякнуть, не соразмерив своей духовной мощи, и в результате страшное проклятие нависло над целым мирозданием. Еще чуть-чуть — и по его буддийской милости Землю ждет вполне библейский Апокалипсис.



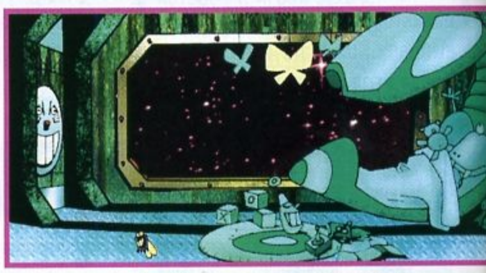


Что же касается лучшего друга великого ламы, доктора Динго Ту Фара, то о нем разговор особый. Несмотря на всю свою гениальность, знаменитый путешественник чрезвычайно груб, прямолинеен и морально неустойчив, и вообще ему самое место у психиатра — где он в конце концов и окажется.

И вот эта-то парочка должна спасти нас всех от неминуемой гибели! Что и говорить, шансы наши невелики! Наложить проклятие, не подумавши, — это одно, а таскаться по всем мирам, собирая по кусочкам утерянное антизаклятие, — совсем другое! Начнем с того, что неизменный спутник и коллега ламы Коалы Лумпура, упомянутый доктор Динго Ты-Зашел-Слишком-Далеко, заперся в собственном сейфе, и достать его оттуда не представляется возможным.

Что делать учителю Коала? Обратиться к нам за помощью, разумеется!

Да, но где же мы — в этом диком мире, где маг из Лас-Вегаса неосторожным словом может погубить все сущее?



Как где?! Видите эту маленькую муху, весело жужжащую над ухом ламы? Видите, как послушно следует за ней на своем волшебном ковре всемогущий Коала?

Это веселое полосатое чудище — и есть мы с вами, и без нас доктор с ламой никуда не годятся.

Кто проникнет в замочную скважину и найдет запертого в сейфе Динго? Кто будет подбирать всякую мелочевку и складывать ее в волшебную феску Коалы Лумпура? Кто будет ее оттуда доставать? Сам лама даже листать страницы в книге считает ниже своего достоинства — а книг на пути вам попадется великое множество! Не говоря уж о том черном дне, когда экспедиция окажется в лапах бессердечной девочки-вундеркинда Энни Боди!

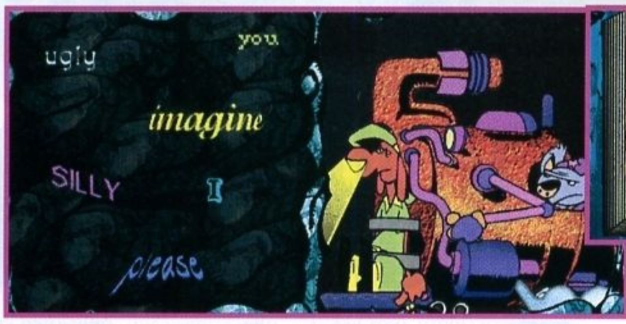
Скучающее дитя так обрадовалось двум новым игрушкам! Кто, кроме неуловимой Мухи сумеет спасти доктора Динго, сняв с него розовое платьице, и сорвать позорный памперс, в который разыгравшаяся Энни нарядила всемогущего ламу?

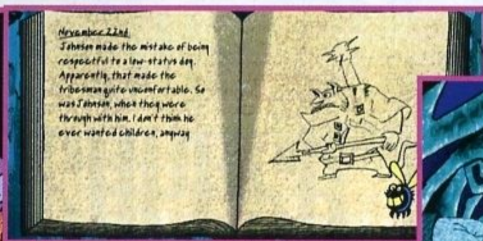
Думаю, вы представили, какая веселая жизнь вас ждет, если вы решитесь поиграть в новую игрушку от Broderbund под названием **Koala Lumpur: Jorney to the Edge**. Добавьте ко всему упомянутому очень неплохую графику в стиле ожившего комикса, остроумные (и иногда весьма смелые) диалоги, достаточно заковыристые пазлы и очень забавные анимашки















— и перед вами “Коала Лумпур” во всем своем блеске!

Игрушка действительно очень неплоха — живая, оригинальная, звук отличный. Цельности только чуть-чуть не хватает. Суховатые головоломки вступают в конфликт с отвязной графикой и сюжетом, а иногда — даже с самим методом их решения. Скажем, когда несчастному Динго приходится прорываться сквозь таможню в стране солдафонствующих собак, в равной степени склонных к железной дисциплине и взяточничеству, даже думать становится трудно — настолько холодного внимания требует пазла, и настолько смешной оказывается реакция на ваши действия (не говоря уж о самих действиях — ведь ставить подпись придется, господа, как в любом официальном заведении. Только на этот раз “подписываться” вы (вернее, Динго с помощью Мухи) будете э-э-э... в несколько ином значении этого слова — собачья страна, ничего другого не попишешь. Там даже специальный столбик стоит, на таможне).

Иногда это мешает. На смешной вопрос ищешь смешной ответ, сухая логика требует сухой реакции — ан нет, все наоборот, ткань игры разрушается, и остается только разозлиться.

Впрочем, это не всегда так — есть в “Коале” и масса головоломок таких же смешных и ярких, как сама игра. Вам еще предстоит ужасное интеллектуальное противостояние с психотерапевтом Тафф Лав: вообще-то она решила заняться Динго, но бедняга совсем расклеился под грузом подавленных (а теперь пробужденных) воспоминаний и способен только на жалкое поскуливание. В который раз полосатой Мухе придется залезать в его гениальные (но плохо систематизированные) мозги и находить нужные слова, швыряя их в лицо безжалостной наследнице Фрейда!

Конечно, когда все фрагменты заклинания будут собраны, а мир спасен, все лавры, скорее всего, опять достанутся знаменитой парочке, и никто не вспомнит их скромного жужжащего друга. Но что такое слава, когда ты знаешь цену покоя! Что такое слава для того, у кого слишком много дел, чтобы смотреть назад! Сам Учитель однажды отметил: “Пока ты продолжаешь идти, не важно, с какой скоростью ты это делаешь!” — видимо, это объясняет его исключительную неторопливость в экстремальных ситуациях.



Как бы там ни было, и вы, и Муха, в накладе не останетесь — в любом случае вам достанутся приятная игра, милая компания, интересные путешествия, неплохая разминка для мозгов, в конце концов, — надеюсь, это не приведет их в состояние, в котором за время этих приключений неоднократно пребывала голова доктора Динго — никакая Муха не станет копаться в ваших мыслях за вас!

Впрочем, не настолько это сложная игра, чтобы так вас заморочить, — доктору пришлось похуже. Просто приятный, качественный мультяшный квест, вполне достойный внимания.

Сыграйте!

— Наталия Дубровская

Системные требования:
486DX2/66,
8 Мбайт RAM,
4 Мбайт на HDD,
2-скоростной CD-ROM,
звуковая карта,
Windows 95



Koala Lumpur: Journey to the Edge

★ **Broderbund**

85% ГРАФИКА
90% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
85%

Поп-арт, психоанализ и научная фантастика

*Сегодня, когда первый Myst превратился в легенду, а второй уже скребется под дверью нашей редакции, создавать мистообразные игрушки могут только фанаты или умалишенные. Очевидно, что в фирме Rocket Science полно и тех, и других: с одной стороны, она состряпала немыслимый по сумасшествию мир, с другой — разработала его по жестким канонам пусть великой, но уже древней игрушки. В результате получился **Obsidian** — игра, на мой весьма субъективный взгляд, скучноватая, хотя и достойная всяческого почтения и уважения.*

Сначала о том, чего в мистообразных игрушках бывает меньше всего, — о сюжете. В 2066 году двое ученых создают искусственный спутник Земли для починки порядком изодранного экологическими катастрофами озонового слоя. Помочь страдающим землянам может только модная нынче (был уже какой-то ужастик на эту тему) нанотехнология — изменение свойств материи на уровне атомов. Этим полезным делом в следующем тысячелетии займутся микроскопические роботы — наноботы, мириады которых будут трудиться над превращением одного вещества в другое. Церес — так зовут спутник, рассеивающий наноботов в озоновом слое, — полностью автономен и снабжен искусственным интеллектом, который, как выясняется в процессе игры, многое позаимствовал не только из знаний, но и из психики своих создателей.

Даже человек, никогда не игравший в компьютерные игры, на этом месте, я думаю, уже догадался, что будет дальше, — не прошло и ста дней с момента запуска спутника, как славная парочка, отдыхающая от праведных трудов по спасению человечества в глухом земном лесу, попадает в плен к своему взбунтовавшемуся изобретению, подготовившему для них ловушку в виде гигантской глыбы обсидиана — черного вулканического стекла.

Теперь настала ваша очередь бороться с "Обсидианом" и помогать главным виновникам бунта наноботов — Максу и Лайле (кстати, эта пара — великолепное воплощение торжества американской демократии: что может быть умилительнее негра и женщины, занимающихся наукой, — только дельфин Флиппер, помогающий полиции!). Игроку достается роль Лайлы, отправившейся в мир Обсидиана на выручку своему коллеге и, похоже, мужу Максу.



Реклама "Обсидиана" гласит: "Ваши правила здесь не применимы", и это действительно так. Вместо ожидаемого мира механизмов вы попадаете в мир бюрократов, причем бюрократов электронных и сумасшедших, насколько сумасшедшим может быть компьютерный экран с черно-белым изображением куска человеческого лица, снабженный механической рукой или парой кнопок.

Это — мир из ночного кошмара Лайлы, и он воистину тошнотворен. На вас орут, требуют какие-то бумажки, вы до бесконечности роетесь в каталожных ящиках, ездите на лифтах, играете в бредовые игры — и все это под омерзительный перестук печатной машинки и скрежет факса — ничего себе развлечение!

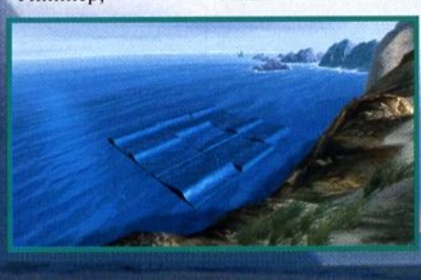
Впрочем, местные порядки легко запоминаются: вы научитесь играть со словами, делая из двух одно, читать трехмерные буквы, ходить по стенам и потолку и, конечно, доберетесь таки до местного божка — "начальника отдела", расположившегося, естественно, на небе, то есть потолке, и перейдете на следующий этап — теперь уж и впрямь совершенно космически-механический — мир из снов Макса.

Это уже классическая Myst'ическая смесь. Вам придется чинить и запускать самые разные механизмы, собирать четыре алхимических элемента и управлять самолетом. О развитии сюжета остается только догадываться. Вроде бы вы бродите по гигантскому машинному залу, очевидно, починяя фабрику наноботов. Этих металлических уродцев на тонких ножках нам неоднократно придется видеть в прикольных анимашках,

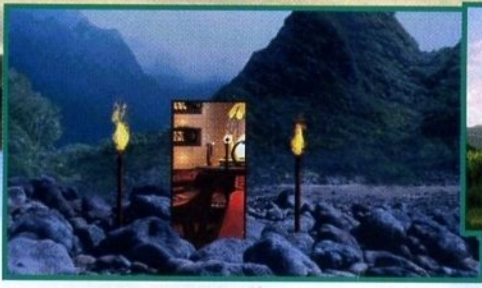


которыми награждают игрока за решение задачек. Трудом наноботов управляет гигантский паук в центре зала —













видимо, тот самый взбунтовавшийся искусственный интеллект. Повкалывав на свое детище, вы как бы переходите к основной цели — спасению Макса, до которого можно добраться на самолете, естественно, предварительно починив его и направив по нужному курсу с помощью решения еще целой кучи головоломок.

В отсутствие сколько-нибудь ясного сюжета (кроме стремления Лайлы найти Макса) главным содержанием игры, как и положено очередной мистообразине, становятся пазлы, выполненные в "Обсидиане" с отменным вкусом. Возможно, многим они покажутся легкими, но эти задачи балансируют на той грани, за которой квестер со вздохом достает бумажку и ручку и, бросив на произвол судьбы игрушку, удаляется решать очередную, как выясняется, совсем не компьютерную головоломку.

Задачи в "Обсидиане" логичны, требуют лишь непродолжительного напряжения мозговых извилин или неутомительного повторения нескольких действий, и при этом все они сделаны очень тщательно и подробно. Это не просто набор кнопок, букв или шестеренок. Создатели игры не скупятся на антураж: берег моря, пустыня, пещеры, лес созданы только для того, чтобы нам было приятно решать очередную задачку, и никак не связаны с сюжетом игры.

Боюсь, что именно отменно сделанные головоломки и погубили "Обсидиан" как целостный мир. Играя в него, я чувствовала себя посетителем гигантской выставки поп-арта. Нажмите кнопочку, загляните в дырочку, дерните за веревочку, а вот руками трогать нельзя — это же экспонат, произведение искусства. И правда, в этом гигантском (5 CD!) и очень подробно и со вниманием к мелким деталям нарисованном мире мы двигаемся по раз и на всегда определенным дорожкам и можем что-то сделать, только добравшись до очередного "интерактивного" экспоната. Если это головоломка — нам разрешат пощелкать на ней мышкой, если "видео-арт" — покажут симпатичную анимашку или скажут, что делать дальше.



Как и положено на выставке, экспонаты практически никак не связаны между собой и даже выполнены в разных художественных манерах.

Нам покажут почти все, чем славен авангард, начиная с 20-х годов нашего века. Вы увидите пустые рамы от картин, парящие в небе, море, где волны вдруг оказываются кусками пленки, облака, плывущие сквозь висящие в воздухе кольца, скалы, нагроможденные в нарушение всех законов равновесия. Целый зал в "Обсидиане" отдан (как и положено в музее современного искусства) под концептуальное видео. Нам нужно будет с умным видом пройтись мимо ряда мониторов, демонстрирующих бесконечное повторение глубокомысленных фраз и мелких обрывков маразматических видеороликов.

Все это очень мило, хотя и не ново, и действительно делает решение головоломок занятием приятным и забавным, но ведь это игра, а не выставка трехмерной графики художников Rocket Science! Будь головоломки "Обсидиана" разбросаны по пустыне, лесу или какому-нибудь другому не слишком детализированному ландшафту (вроде Neverhood'а, например), это было бы не так обидно. Но тут столько приколов, на которые удается взглянуть лишь краем глаза, столько уходящих вдаль дорожек, столько удивительных механизмов, которые хочется рассмотреть со всех сторон, что сначала, после бесплодных попыток приблизиться к заинтересовавшему предмету, в душе поднимается законное чувство протеста, которое через некоторое время сменяется просто апатией и стойкой зевотой — игра наотрез отказывается пустить нас в свой мир.





Увы, вынуждена повториться: "Обсидиан" показался мне скучной игрой, скучной и обидной, как будто дяди из Rocket Science показали мне конфетку и тут же запихнули ее себе за щеку. Ну ладно, им простительно создать игрушку для собственного удовольствия. Все-таки "Обсидиан" — их первый квест. Второй будет The Space Bar (смотрите превью в предыдущем номере .EXE) — и, по всей видимости, это будет игрушка для нас — игроков. Тот факт, что ее дизайнером стал Стив Меретски, бывший инфокомовец (текстовые Zork'и), — главный залог того, что по крайней мере с сюжетом у игры будет все в порядке. Достойный сюжет в сочетании с отличной 3D-графикой и оригинальными пазлами — что может быть лучше?

— Ольга Цыкалова



Obsidian

★ Rocket Science
★ Sega Soft

87% ГРАФИКА
75% ЗВУК
70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

73%

Поразительная Zorкость

Похоже, что рубрика "Nostalgia.exe" надолго прописалась в нашем разделе. Не успели мы покопаться в 15-летнем наследии Sierra, как Activision порадовала нас новой антологией. Если помните, в прошлом номере мы упоминали о главном конкуренте "Сьерры" 80-х годов, несгибаемой фирме Infocom, павшей в борьбе за славное дело текстовых квестов. Растворившись в чреве Activision, ее творения, казалось, уже никогда не увидят солнечного света. Но широкая волна ностальгии по старым добрым игрушкам снова вынесла их на поверхность — на этот раз в виде CD "Zork Legacy Collection", в которую вошли 5 текстовых квестов от Infocom и два графических, уже от фирмы Activision.

Купив Infocom, Activision отнеслась к своему приобретению в высшей степени небрежно. В 1993-м она выпустила под старой маркой графическую игру на знаменитую тему и больше в ностальгию не впадала. Совсем другие люди делали в прошлом году седьмую серию "Зорка" — великолепный квест Zork Nemesis. И что вы думаете? Неблагодарная публика возмутилась множест-



вом неточностей, допущенных в игре, — они касались истории и географии империи Фробоз. Activision понадеялась, что все давным-давно забыли про древние текстовые квесты. Ан нет! Слава инфокомовских шедевров останется в веках!

Тогда Activision решила публично покаяться в прошлых грехах и пообещать фанатам "Зорка", что отныне ее разработчики будут во всем верны духу и букве почившего Infocom. И вот, словно в доказательство своих благородных намерений, фирма выпустила антологию, куда вошли все 7 игр на тему "Зорка" и даже Encyclopedia Frobozzica — книга, в которой собраны и систематизированы данные по истории, хронологии и географии подземной империи, содержавшиеся в первых шести играх серии.

Конечно, Activision вряд ли затеяла это издание только для того, чтобы порадовать поклонников старых игрушек. К осени должна появиться очередная, восьмая часть "Зорка" — Zork 8: The Grand Inquisitor, и "Антология" послужит ей прекрасной рекламой.

Однако меня заинтересовало не будущее "Зорка" (о котором в "Антологии" не сказано ничего определенного), а его прошлое. 5 инфокомовских квестов, входящих в сборник, — первое на моей памяти официальное издание текстовых квестов, добравшееся до России.

Не без душевного трепета



инсталлировала я прославленный первый "Зорк". Все именно так, как и обещали: черный экран, на котором нет ничего кроме белых буковок:

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door...

Текст как игра

Тут самое время напомнить, что между текстовой и графической компьютерной игрой приблизительно такая же разница, как между кино и литературой. В текстовом квесте все возможные "картинки" извлекаются игроком из собственного воображения, разбуженного некоторым количеством текста с описанием происходящего на экране. Соответственно, такая игра практически не может устареть: разве что человечество окончательно откажется от письменной речи в пользу картинок и пиктограмм. Интерес к происходящему в текстовой игре поддерживается исключительно захватывающим сюжетом, нетривиальными загадками и — по возможности — очень широким привлечением игрока к участию в происходящих событиях.

А ведь именно из-за отсутствия всех этих ценных вещей и переживают сегодня кризис компьютерные игры! Дойдя до "кинематографических" и "фотографических" высот своего развития, графические квесты начали коситься именно в сторону своих уже давно покойных текстовых предшественников в надежде разжиться их непревзойденной "литературностью" и "интерактивностью".

"Если все так просто и хорошо, то почему же текстовые квесты вымерли, как динозавры?" — спросите вы. Наверное, потому, что большинство обывателей, включая и автора этих строк, мыслит образами. Горе нам, детям голливудских боевиков и микрософтовских форточек: Литература не может достучаться до нас даже с компьютерного экрана! По крайней мере, меня это древнее развлечение совершенно не обрадовало, в отличие от моей дорогой напарницы Наталии Дубровской. (Действительно, если человек думает словами, то зачем ему еще и картин-





ки?) Вот она-то оценила все прелести инфокомовских шедевров, даже несмотря на основной их дефект — сложность управления с клавиатуры. По мне, так это безобразие: вы к компьютеру обращаетесь, как к взрослому, а он вам раз за разом: "Не знаю я этого слова"! Щелкать мышкой по картинкам, конечно, примитивно, но гораздо более действенно.

Так что, если доведется встретиться с текстовой игрой, не откладывайте ее в сторону — проверьте себя, может, и для вас окружающий мир отражается прежде всего в словах?..

Кроме того, "Антологию "Зорка" можно посоветовать игрокам, давно собирающимся купить прекрасную и вполне современную игру Zork Nemesis. Хотя ее вполне заслуженно обругали за несоответствие древним зоркским традициям, сама по себе она великолепна и занимает к тому же в антологии 3 CD из четырех.

Остальные 6 игр окажутся просто приятным довеском (о



какое кощунство!) к последней игрушке. Плюс все они снабжены оригинальными мануалями и картами, а шестой "Зорк" — еще и книжкой с подсказками.

"Наверняка теперь-то я узнаю про Зорк все!" — радостно сказала я себе, плотоядно взирая на огромную коробку, в которой покоилась "Антология".

Увы! Как ни рылась я в горке книжечек и буклетиков, которыми Activision заботливо снабдила любителей старины, я не нашла среди них ничего подобного "этапам большого пути", вложенным в коробку с антологией Роберты Вильямс, — никаких, даже самых кратких сведений о фирме Infocom и создании первых "Зорков". Такое невнимание к собственным корням показалось мне подозрительным и, отправившись за разъяснениями в недра Web'а, я быстро выяснила,



почему Activision столь неохотно делится с нами своим прошлым. Гордиться здесь нечем, даже, наверное, есть чего стыдиться и о чем жалеть всем участникам этой давней истории...

Как начинался Zork, или Конфликт литературы с жизнью

...А начиналось все так же сусально-карамельно, как и у Роберты и Кена Вильямсов. Все то же знаменитое прародительское "Приключение" однажды появилось на суперкомпьютере лаборатории искусственного интеллекта Массачусетского технологического института. "Звездные мальчики", аспиранты и студенты, занятые проблемами взаимодействия человека и компьютера (просто писк того времени), быстро раскусили эту штуку и состряпали свою собственную, куда более изощренную игру под названием "Зорк", что на их хай-течном жаргоне означало нечто вроде "фигня". Было это в 1977 году — чувствуете, рецензия получается прямо-таки юбилейной! Однако прошло еще целых четыре года, прежде чем мальчики поняли, что Зорк — это товар.

В 1981 году Массачусетский технологический институт стоял на ушах. Группа бывших выпускников, хиппарей, любителей буддизма и травки, неожиданно организовала программистскую фирму под соответствующим названием "Лотос" и обрушила на корпоративную Америку поток необыкновенно удачных бизнес-программ. Слава и деньги не заставили себя ждать.

"Да чем мы хуже?!" — сказали ребята из лаборатории искусственного интеллекта и объединились в фирму Infocom. Зарегистрировать фирму не сложно, но вот чем заняться, любители игрушек никак не могли решить. Тут-то они впервые посмотрели на "Зорк" новыми глазами — плотоядными веждами американского бизнеса.

И дело пошло! Игра, разработка и производство которой обошлись без пресловутого начального капитала, продавалась по 30-50 баксов за пятидюймовую дискетку. Она быстро перевалила через вожделенный для многих компаний 10-тысячный рубеж продаж и в следующие три года принесла Infocom вожделенную славу и деньги: 169 недель не покидал первый "Зорк" двадцатки хит-парада (впрочем, большинство остальных позиций в нем занимали другие детища той же фирмы) и в 1986 году получил платиновую награду Ассоциации производителей программного обеспечения за рекордный тираж — 250 тысяч экземпляров.

Инфокомми, как они себя сами называли, переехали в роскошные апартаменты родного массачусетского городка Кембридж, писали статьи про изобретенный ими новый вид искусства в престижные журналы и спорили на обед в Париже, что не пройдет и года, как акции их компании будут стоить по 20 долларов за штуку.

Не сказать, что новоиспеченные отцы жанра ничего не предпринимали для развития и совершенствования своих игр. Раз и навсегда отказавшись от графики и занявшись чистой "интерактивной литературой", они делали то, что умели делать лучше всего, — совершенствовали систему взаимодействия человека и компьютера. В этом "Инфоком" достиг немыслимых высот. Словарь распознаваемых компьютером слов увеличился до девятисот единиц. Игроки вполне могли полноценно общаться с компьютером, вводя с клавиатуры не команды из двух слов, а законченные предложения.

Но все это были только детские забавы, а повзрослевшим светлым умам из Массачусетского технологического хотелось чего-то по-настоящему большого и серьезного. И они создали Cornerstone —

программу управления базами данных. Но какая уважающая себя фирма купит бизнес-программу у "игрушечной" компании? Инфокомми лезли из кожи вон, чтобы пропихнуть свой продукт на рынок, тратя на него почти

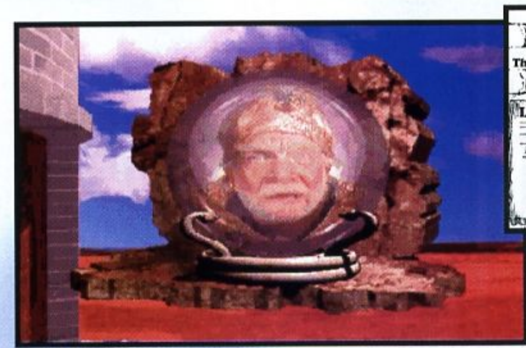


все, что зарабатывали на продаже игр, — а их у "Инфокома" к тому времени накопилось более двух десятков. Все напрасно. В бесплодных усилиях доказать свою взрослость и серьезность компания оказалась на грани банкротства, и, что особенно забавно, произошло это в тот же самый момент, когда "Сьерра", менее удачливый конкурент "Инфокома", была почти задавлена популярностью инфокомовских квестов.

На помощь свято верящей в свое игрушечное предназначение "Сьерре" с небес явился ангел IBM с PCjunior подмышкой, а усомнившегося "Инфокома" стал соблазнять демон Activision в образе его президента Джеймса Леви, большого поклонника





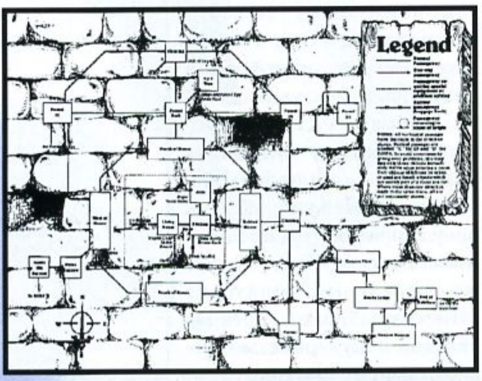






инфокомовских игр. Что терял "Инфоком" от слияния с Activision, кроме докучных административных и денежных проблем? Свободу, дурачок!

Инфокомми поняли это слишком поздно. Сначала командирам Activision не понравилось, как фирма управляет производством и продажами, потом их стали раздражать бесконечные шутки инфокомми в адрес начальства, а быстрое развитие графики в компьютерных играх, начало которому, как известно, положила "Сьерра", оконча-



тельно лишило деятелей Activision всякого почтения к своему приобретению. Фирма была объявлена нерентабельной и расформирована.

Что было дальше, вы знаете — вот она, коробка с "Антологией" размером с наш журнал на развороте.

Двадцать лет спустя

Прошло ровно двадцать лет с тех пор, как коварно проникшая на мэйнфрейм Массачусетского технологического института адвенчура сбила с пути истинного его лучших студентов. Чем еще, кроме текстовых путешествий по подземным и космическим мирам, порадовала их жизнь?

Дэйв Леблинг, соавтор первых трех "Зорков" и еще целой кучи инфокомовских шедевров, один из основателей компании, ставший первым человеком, принятым в Гильдию американских писателей-фантастов исключительно за интерактивные творения, по иронии судьбы, занимается разработкой программ для цифрового видео. Он любит вспоминать о "великом времени" в "Инфокоме" и изредка, почитав посвященные интерактивной литературе конференции в "Интернете", мечтает тряхнуть стариной. Но работа, семейные обязанности — сами понимаете, сейчас ему не до того!

Когда-то у Дэйва были две мечты, большая и маленькая. Он собирался составить целую библиотеку из книг собственного сочинения и навсегда отвадить белок от кормушки своих любимых птичек. Большая мечта осталась мечтой, а маленькая... "И здесь мне ничего не удалось, — вздыхает он, — только сегодня утром я видел на птичьей кормушке довольную жирную белку — она уплетала за обе щеки!"

Марк Бланк, создавший в соавторстве с Леблингом первые три "Зорка" и, естественно, кучу других игр, тоже полон ностальгии по старым добрым зорковым временам, мечтает тряхнуть стариной и забацать когда-нибудь еще одну текстовую адвенчуру. А пока он вместе с другим инфокомовцем, Майком Берлином, занят разработкой... приставочных стрелялок.

Брайан Мориарти, автор четвертого "Зорка" и двух других игр, до сих пор купается в лучах славы "Инфокома". "Это вроде как быть одним из битлов", — утверждает он. Качество текстовых квестов, по его мнению, — недостижимый идеал для современных графических игр... производством которых он занимается с тех пор, как почил "Инфоком".

Стью Гелли — еще один из отцов-основателей "Инфокома" — скромно говорит, что он просто "оказался в нужном месте в нужное время". Но то время прошло безвозвратно! Теперь Стью "администрит" юниксовую сетку в какой-то физической лаборатории. Он говорит, что не против того, чтобы написать еще одну текстовую игрушку, "если выиграет в лотерею и у него будет куча свободного времени".

А как же с великими традициями "Инфокома"? Как ни странно, продолжает и развивает их почти посторонний основателям фирмы



человек. Боб Бейтс пришел в компанию лишь в 1986 году, когда "Инфоком" стал почти легендой, и с тех пор вот уже десять лет остается верен Литературе в компьютерных играх — правда, теперь это литература с картинками. Боб Бейтс основал фирму Legend — единственную продолжательницу дела "Инфокома", последний раз продемонстрировавшую великолепный гибрид текста и графики в апрельском хите Callahan's Crosstime Saloon. А то мы все удивлялись (целых два номера подряд), с чего это они там, в Legend, так хорошо пишут. К счастью, тому, как они рисуют, тоже стоит подивиться.

Боб Бейтс привлек к работе в Legend еще одного инфокомми — Стива Меретски, еще одного интерактивного писателя, удостоенного за свои труды (последний из них — пятый текстовый "Зорк") членства в американской Гильдии писателей-фантастов.

Стив — единственный, не считая самого Боба, инфокомми, который видит давнюю ошибку своей любимой фирмы в отказе от графики. Он не верит, что кому-то из его коллег удастся повторить достижения своей молодости.

И все-таки Стив Меретски продолжает заниматься любимым делом. Он — живая связь между легендарным временем "Инфокома" и миром современных графических квестов. Именно Меретски создал для Legend знаменитую Super Hero Ligue Of Hoboken, которая, несмотря на обилие текста и исключительно статичные картинки, производила впечатление очень динамичной игры, полной к тому же не только хитроумных головоломок, но и бесчисленных схваток с врагами.

Сейчас Меретски заканчивает работу над The Space Bar — прикольной комедией-детективом для фирмы Rocket Science. Старые инфокомми потихоньку пробуждаются из десятилетней спячки, традиции "Инфокома" оживают и, кажется, занимают новое, более достойное их место в охваченном кризисом мире квестов

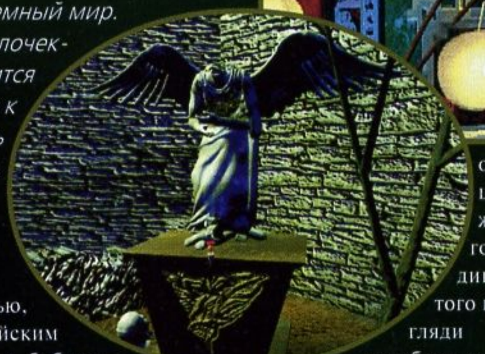
— Ольга Цыкалова

В черном-пречерном лесу...

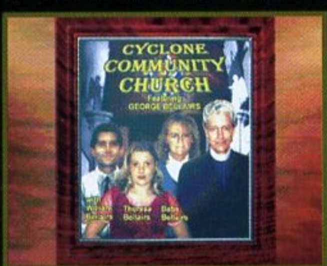
...На дне глубокого-преглубокого каньона, среди кроваво-красных скал, под зеленым небом лежит мрачный-премрачный городишко Циклон, и живут в нем страшные-престрашные люди. Гостей здесь встречают с бейсбольной битой в руках, в мастерской хранят древние индейские трупы, а в холодильнике — повешенные скелеты. Здесь бродят таинственные индейские боги, умеющие писать записки и звонить по телефону, а их талисманы медленно, но упорно поедают извилистую зеленую линию жизни подобравшего их игрока. Телевизоры засасывают неосторожного зрителя, испещренные рисунками скалы убивают, а привидения всегда рады помочь советом. Зловещая музыка и завывания духов никогда не оставляют несчастного, забредшего в этот полуподземный мир.

Найди двенадцать волшебных индейских палочек-бахосов, о путник, и для тебя этот кошмар окончится — ты освободишь намертво примороженных к алтарю в индейском святилище друзей и победишь древнее зло, опутавшее обезлюдевший Циклон.

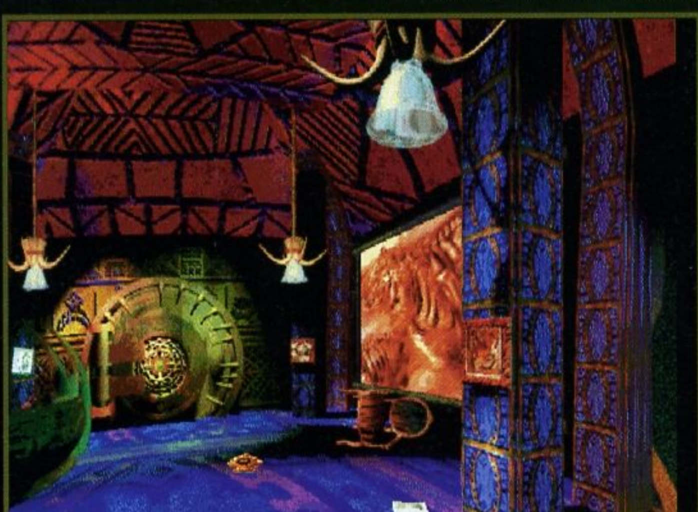




Что для этого нужно? Что, еще не сообразили? или не играли в первую **Shivers**? Конечно, отгадать целую кучу головоломок, разбросанных по всему городку с его непременной церковью, полицейским участком, библиотекой, мотелем и кучей других не менее важных заведений. Пазлы стилизованы под симпатичные и по большей части старинные настольные игрушки-головоломки. Даже те, что злобные духи заставят вас решать на красных камнях "Пасти дьявола", выглядят всего-навсего как маленькие деревянные мозаики.



Вот так вот. Где-то томятся в ожидании вашей помощи пропавшие друзья, оставшиеся жители городишка того и гляди перебьют друг друга, над вашим ухом завывают кровожадные духи, линия жизни уже потемнела почти до половины, а вы расслабляетесь, собирая из деревянных кусочков очередную геометрическую фигуру. И ничего!

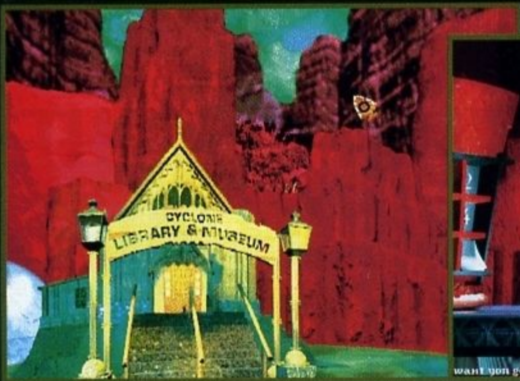


Не менее приятно решать головоломку с яичной сеткой, сидя в магазинном рефрижераторе рядом с мирно покачивающимся на золотом браслете скелетом. А сами головоломки — ну такие милые, такие домашние и совсем не страшные игрушечки, прямо-таки для семейного вечернего досуга: проведи паучка по периодически изменяющемуся лабиринту, собери иероглиф из бамбуковых планочек... Если задачка опостылела — тоже не страшно. В опциях есть картинка — маленький замочек — щелкнул, и очередная головоломка решилась, правда, с потерей некоторого количества очков, так что потом игру можно повторить, добиваясь совершенства. Еще в **Shivers 2** вам придется много читать и слушать, но не пугайтесь: все важное, что вы узнаете по ходу игры, всегда можно будет просмотреть или прослушать, когда вам это понадобится.

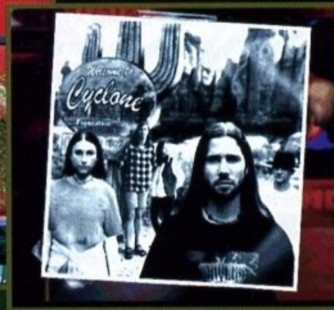
И, наконец, немного о "правилах игры". Они просты, но, возможно, не всем (например, мне) понятны с самого начала. Неофитка, я, как мышка-норушка, принялась бережливо складировать инвентарь, в

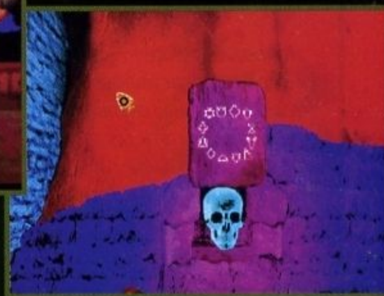












том числе и те самые индейские палочки, вовсе не подозревая об их пагубном воздействии на мой организм, так что не следуйте моему примеру: найдя по ходу решения головоломки очередную индейскую волшебную палочку, бегите со всех ног к "Пасти дьявола", предварительно сохранив игру. Там, на красных камнях, вы найдете соответствующий ей символ (такой же, какой был рядом с палочкой, когда вы ее подобрали) и решите маленькую головоломку. Теперь, не забывая про символ, надо мчаться к индейскому алтарю в недрах пещеры и поставить палочку на место. И так 12 раз!

Если злобные духи в пещере отобрали у вас слишком много здоровья, поищите на синих камнях белые спиральки — они вас слегка подлечат.



Вот и вся игра. Простенько и со вкусом, который художникам "Сьерры" не изменил и на этот раз, несмотря на неожиданную скудость доступных им технических ресурсов. Правда, вместо захолустного городишки они создали интерьеры, достойные скорее замка Синей Бороды. Приятно посмотреть на паршивый мотель, стены которого покрыты устрашающими фресками и картинами, или на полицейский участок, украшенный изображениями виселиц.

Но ведь на то и ужастик, чтобы все казалось таинственным и подозрительным! Приятно-страшной атмосфере способствует, естественно, и музыка — от чего-то трагически-симфонического до рока, ведь ваши друзья — рок-музыканты, и по игре разбросаны их мелодичные творения.

И все-таки Shivers 2 показалась мне отнюдь не любимым детищем "Сьерры". Во-первых, фирма пожадничала и не применила в игре ни одну из тех передовых технологий, которыми она, несомненно, располагает. Экран в полосочку при любом перемещении — это уже просто неприлично в наше время, хотя, конечно, помогает сэкономить место на диске.

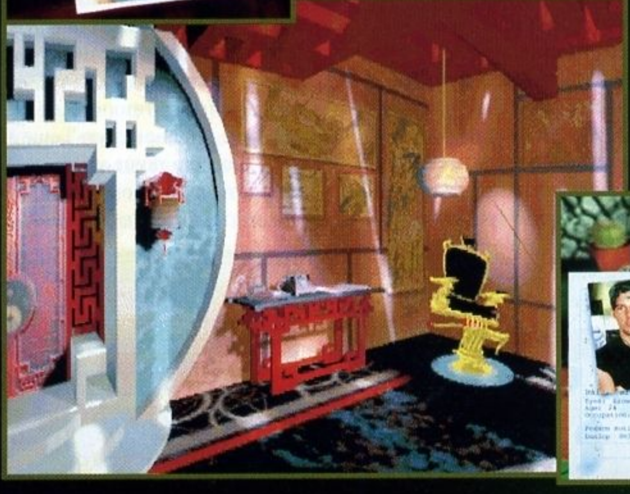
Впрочем... здесь впервые применена технология кругового обзора по горизонтали и на 180 градусов по вертикали, но как же небрежно это сделано! Если одновременно с вашим движением в игре происходит какое-то действие, перемещения происходят толчками, а иногда картинка просто "буксует", и приходится елозить мышкой по экрану, чтобы пропихнуть ее дальше. Особенно это раздражает в "Пасти дьявола", где нужно постоянно вертеть головой в поисках очередного символа, а злобные духи атакуют вас со всех сторон.

Неприятно, конечно, и то, что игра темновата, но еще хуже будет, если вы выкрутите на максимум ручку настройки яркости. Какие 3D-примитивы полезут тогда из многочисленных, некогда темных щелей! Уж лучше пусть ваше воображение дополняет темноту!

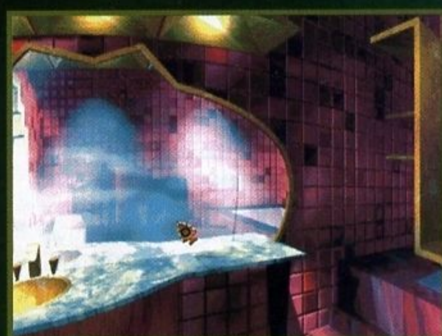
В России вторую Shivers уже "слегка" русифицировали: фирма Soft Club продает ее в комплекте с официальным русским мануалем. Трудно сказать, насколько это облегчит прохождение игры, где все-таки периодически встречается англоязычный треп, но, может быть, кому-то будет проще разобраться с многочисленными индейскими реалиями, почитав о них предварительно по-русски.

В общем, новое творение "Сьерры" можно смело рекомендовать всем любителям головоломок под мистическим соусом. Тем, кто любит развлечения поживее, в этом месяце, увы, не повезло.

— Ольга Цыкалова







Shivers 2: Harvest of Souls

★ Sierra On-Line

75%	ГРАФИКА
85%	ЗВУК
75%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Дело читателя, даже если это член Союза писателей/журналистов/кинематографистов (сценарная секция), разумеется, читать (можно и вслух, но с выражением!) и, несомненно, наслаждаться. Либо — читать и получать удовольствие. В крайнем случае — читать и тащиться. На то он и читатель, на то мы и писатели. Хоть и не члены.

Напротив, не дело читателя, даже если у него на полке, за спиною, пылится собрание собственных сочинений о "надцати" томах, писать в издание, обожателем которого он является. Не дело потому, что мы, вообще говоря, страсть как не любим читать (сказано же: писатели, хоть и не члены), а во-вторых, мы и так все про вас знаем: что любите страстно, что добра желаете, счастья в личной и общественной жизни, благополучия, процветания и нон-стоп-солюшенов. Так чего же?..

Но. Именно — но. Иногда. Редко-редко. Даже у благодарного и всем довольного читателя-члена-всяческих-писчих-союзов. (Мы это допускаем минимально. То есть, вы поняли, это не утверждение, но — гипотеза, домысел, догадка. Ничем, кстати, не подтвержденная.) Могут. Возникнуть. Наверное. Небольшие. Микроскопические. То есть крошечные. Как бы это помягче?.. Претензии? Поползновения?.. Нападки?.. Ерунда! Маленькие (чуточные) замечания. Ведь, правда?

Правда. Таким читателям мы готовы простить все. Таких мы любим еще больше. Таких мы даже печатаем. Разумеется, иногда. (Кроме того, за пазухой всегда лежит тайная холодная мыслишка: а вдруг читатель станет писателем, и новая кровь побежит по нашим изможденным жилам...)

Словом, господа, некто Господин ПэЖэ прислал признательное письмо — глубоко ошибочное, но умное и страстное. Чем подкупил. К тому же выполненное в близком нам жанре рецензии. Печатаем. Г-н ПэЖэ, пишите еще. Не обещаем, но сулимся подумать...

Викинги идут напролом

ВО-ПЕРВЫХ, ЭТО НЕ КОРАБЛЬ, А ВО-ВТОРЫХ — ЧТО ТАКОЕ КОМПЬЮТЕР?

(ТИПИЧНАЯ РЕАКЦИЯ ВИКИНГА НА ЗАДАНИЕ УНИЧТОЖИТЬ КОРАБЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР)



ПЖ

Да знаю я, знаю, #3 за этот год, страница 89, "Викинги просятся к маме". Ох уж эти дамы!.. Не понимают они ничего в культовых развлечениях (видимо, это игра не для дам. Это игра для боевых подруг. — **Ольга Цыкалова, Наталия Дубровская**.), а уж рецензии пишут — всю жизнь потом любимую игрушку от грязи отмывать придется. Ну, собственно, этим и займемся, восстановим несправедливо поруганную честь гордых скандинавов.

Встречайте, **Lost Vikings: Norse by Norsewest**.

Кратенько, конспективно изложу предысторию. Lost Vikings 1 ходили? Не ходили — бросайте все и идите. Неделю выпадания из жизни гарантирую. Причем, что поразительно, все окажется очень просто, без затей, больше пары "затыков" за всю игру не встретится, да и те — на самом последнем уровне. Но сколько удовольствия, сколько разнообразия можно, оказывается, выжать из двух видов действий на каждого из трех персонажей...

Напомню, в Lost Vikings 1 налицо трое симпатяг явно скандинавского вида, которых злая судьба в лице большого зеленого гада закинула на космический корабль в качестве экспонатов инопланетной фауны. Хорошо хоть вместе посадили, да истинно мужские инструменты не отобрали (тут мы по-женски смутились, но оказалось, что зря. — **О.Ц., Н.Д.**) — меч, шлем да щит. Что еще надо настоящему викингу? Трудностей, чтобы героически их преодолеть, — вот и все.

Так что вперед — к финалу, кнопок по законам жанра будем жать совсем немного (стрелки, пара видов действий да еще одна — викингов переключать), диалоги насквозь пропитаны настоящим (то есть тупым и солдатским) юмором пополам



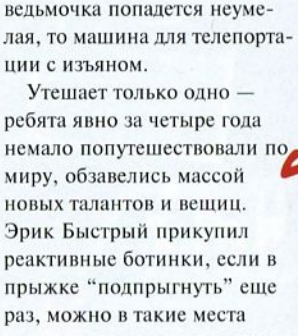
с солодовым пивом, уровни большие, но несложные, больше трех-четырех раз каждый повторять не придется, и какой кайф от победы человеческого гения над косной природой и коварными инопланетянами!

Ну, первую серию прошли, очнулись, прослушали классный музончик с могучими гитарными аккордами, поглядели симпатичное представление в нашу честь, да и загрустили. Надолго загрустили, года на четыре. Честно говоря, никто уже не верил, что продолжение будет, и тут вдруг сваливается эдакая штуковина...

Запускаем — и что же мы наблюдаем? Для начала — странную заставку, вместо потного бородатого мужика в рогатом шлеме на переднем плане красуется матерый волчище, а сзади зубасто ухмыляется вполне приличный дракон, хотя и некрупный.

Увы, женщинам не понять истинного кайфа от культовых игр, и потому играть они не стали, а в рецензии наивно написали (ну, это вы бросьте! Хорош по профессиональной части наезжать! Смотри, друг, а то викинги дамами покажутся! — **О.Ц., Н.Д.**), что викингов так и осталось трое, ничего, дескать, за четыре года не произошло. Щаззз! Так вам и не произошло! Начнем с очевидного: беднягам снова не везет, но на этот раз не по злому умыслу, а по безалаберности добровольных помощничков. То ведьмочка попадется неумелая, то машина для телепортации с изъяном.

Утешает только одно — ребята явно за четыре года немало попутешествовали по миру, обзавелись массой новых талантов и вещиц. Эрик Быстрый прикупил реактивные ботинки, если в прыжке "подпрыгнуть" еще раз, можно в такие места залететь, что самому страшно, а то и потолок проломить





при случае. Балог Крутой вместо устаревшего лука с бесконечным запасом стрел обзавелся супер-пупер-крутой биомеханической рукой, которая умеет не только хук справа делать, но и за всякие гадости хвататься, ключики из потайных мест вытаскивать... А уж чему Олаф Надежный научился — в приличном обществе и не скажешь. Это ж сколько надо горохового супа сожрать, чтобы, пардон, на реактивной тяге через пропасти прыгать и кирпичи ей же ломать! Ну а уменьшаться в наши дни вообще каждый ребенок умеет.

А главное — раздобыла наша троица где-то потрепанный экземплярчик "Как завести друзей и оказывать влияние на людей" дядьки Карнеги, да и заучила основные правила. Так что первого встреченного волка, а потом и дракона, они совратили за две минуты. И бродит их теперь уже не трое, а пятеро (3 викинга + 1 волк + 1 дракон = 5 викингов! Действительно, а мы брякнули, что их так и осталось трое! Но ведь женщины не сильны в математике. — **О.Ц., Н.Д.**). Впрочем, из-за нерадивых помощников двое, причем все время разные, перманентно попадают в неподходящие для серьезного викинга места, предоставляя оставшимся троим выпутываться из трудностей. А уж что двое пропавших потом рассказывают — это надо слышать!

При этом свеженькие друзья человека умеют много интересного (по стенкам ползать, летать, хотя и низенько-низенько), а потому каждый уровень (дайте мне этого дизайнера — я его лично расцелую!) (ох уж эти мужчины! — **О.Ц., Н.Д.**) сделан специально под имеющуюся на данный момент троицу. Крутота неимоверная!

Мелочевка типа "Эрик врага и пальцем не трогает", проскочившая в "женской" рецензии, даже разоблачения не заслуживает — как бил он злобных гадов рогами (действительно, какая удача, что герои сумели сохранить свои "чисто мужские инструменты" — см. выше. — **О.Ц., Н.Д.**) на шлеме, так и будет бить. А вот с хулой в адрес графики можно и согласиться, разобрать детали в 320x200, когда все "полностью трехмерный рендеринг", и правда, трудно. Только на самом деле не в 1024x768 надо бы стремиться, а оставить графику старой, шустрой и рисованной. Хотя и так неплохо получилось, весело и симпатично, да еще и аб-со-лют-но не требовательно к "железкам" — на чем угодно работает.

Я думаю, вы уже бросили читать это письмо и убежали играть в Norse by Norsewest, но для порядка все-таки резюмирую: это — хит. Настоящий, полноценный, не испорченный дамскими изысками (объявляется конкурс на определение лучшего неполноценного хита, испорченного дамскими изысками. "Фантасмагорию-1" не предлагать! — **О.Ц., Н.Д.**). Вперед, мужики, и да пребудет с вами Один!

(Или — Два... — **О.Ц., Н.Д.**)

— Господин ПэЖэ

P.S. А теперь — мой (мужской!) — рейтинг:
графика — 80%,
звук — 90%,
сюжет — 100%,
интересность — 99%!

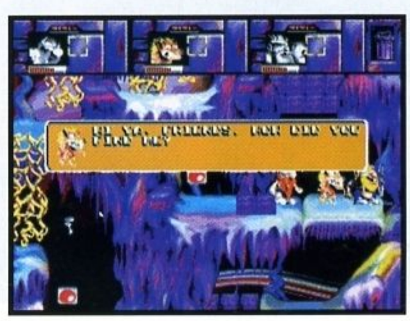


The Lost Vikings: Norse by Norsewest

Коды уровней

Код	Уровень
NTRO	1
1STS	2
2NDS	3
TRSH	4
SW1M	5
W0LF	6
BR4T	7
K4RN	8
B0MB	9
WZRD	10
BLKS	11
TLPT	12
GYSR	13
B3SV	14
R3T0	15
DRNK	16
Y0VR	17
0V4L	18
T1N3	19
D4RK	20
H4RD	21
HRDR	22
L0ST	23
0B0Y	24
H0M3	25
SHCK	26
TNNL	27
H3LL	28
4RGH	29
B4DD	30
D4DY	31

W4RP — самый высокий из достигнутых уровней
GHST — неуязвимость



Кривые тропы

Солюшен к игре The Neverhood

И что есть жульничество, если в рукаве есть десять двоек и одна девятка, а у партнера — козырь, револьвер, все семь тузов, глушитель и рогатка?

Из классики

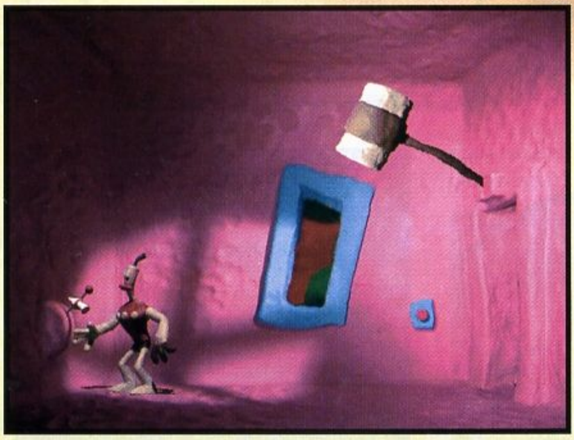
Хитрая игрушка The Neverhood. Пластилиновая, податливая, но требует изрядного внимания и сообразительности, а подчас — поистине нечеловеческого терпения. Очень уж прихотливые взаимосвязи пронизывают этот маленький разноцветный мир. Сколько ни меряет его шагами трудолюбивый мессия Клеймен, сколько ни разгребает вековые неверхудовские завалы — всякий раз оказывается, что чего-то он не учел, что-то забыл, надпись на стене проглядел, где-то на кнопочку лишний раз нажал (подумал, дурачина, будто "ничего не произошло" и решил подстраховаться. Где ему было знать, что на другом конце планеты в это время приоткрылась дверка, которую он тут же и захлопнул! И идти ему, бедному, назад, через все мосты, превращения и телепортеры, нажимать ее снова...). Вроде бы и пазлы не такие уж безумно сложные, но столько раз приходится возвращаться назад, в прошлую жизнь, где все уже забыто, и начинать заново... Нет, это не дело!

Именно для того, чтобы избавить вас от этих ужасных мучений, я и расскажу о маленьких тайнах большого Неверхуда. На Клеймена надежда невелика — его пока не пнешь хорошенько, он так и будет стоять, в ушах ковыряться. Сами знаете!

Домик Клеймена

Итак, игра началась: наш герой дрыхнет без задних ног в розовой комнатке с видом на садик, храпит во всю свою пластилиновую мощь, заглушая музыкальное сопровождение. Не стесняйтесь, подымайте бездельника и заставьте его выбить дверь молотом (три удара, не меньше), выйти наружу и спикировать в пасть цветочку-людоеду — все равно тот его пожует да выплюнет, такого не переваришь.

Та же подлая росянка поможет Клеймену выбраться из домика на свежий воздух. Это невкусную пластилиновую плоть она выплюнула, а дай ей колечко — вцепится так, что из зубов не вытащишь. Надо только подогнать прожорливое растеньице в нужное место и подтянуть колечко поближе. Ап! Дверь открыта, росянка довольна, и морда у Клеймена цела (если вы уже пытались открыть дверь, доверчиво нажимая на размещенную на ней красную кнопочку, то понимаете, о чем я).



Внимание! Дверь — не единственная ваша задача, а ее открывание — не единственная функция колец. Проследите, чтобы Клеймен обязательно потянул за каждое кольцо один раз. Один! В крайнем случае — три. Или пять. Ну, вы меня поняли. Если не поняли — тащиться вам в эту комнатку с другого конца Неверхудии, через целую жизнь и сорок геркулесовых подвигов! Но тут уж вам никто не поможет.

Приключения с монстром

Никто не будет вас задерживать, когда Клеймен пойдет через проходную, набитую динамитом. Никто не помешает ему подобрать игрушечную шарманку в дальнем конце площади, рядом с крабообразным символом на стене.

И никто ему не поможет, когда мерзкое зеленое чудище бросится за ним, потрясая разящими клешнями и разевая алую пасть на четыре челюсти.

Зато разобраться с монстром, когда он загонит несчастного назад в проходную, застрянет в дверях и будет монотонно щелкать клешнями, пытаясь отхватить ему голову, труда не составит — подумаешь, взорвать монстра изнутри!



Во-первых, зеленая бугристая уродина, сотрясая строение, уронила с притолоки спичку. Во-вторых, под потолком висит некое сборно-разборное человекоподобное, частично состоящее из динамита (красные элементы).

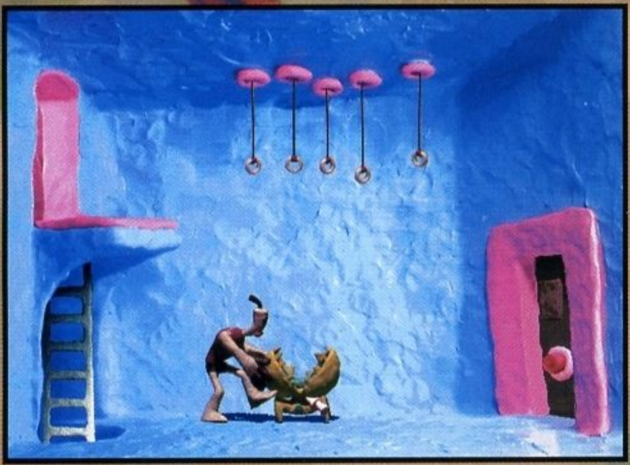
Сделать чучело цельнодинамитным очень легко: Клеймену надо подойти к монитору и заменить белые блоки на красные (на схеме они — с хвостиками), щелкая на фигуре слева.

Бум! Красное чучело рухнуло на пол и застыло, готовое к употреблению. Просто поджигаем шнур и выпихиваем его за дверь... Прощай, динозаврик!

Hall of Records

Теперь самое время навестить светленькое здание с двойными дверями и буквой "H" над входом. Это — Hall of Records, или, проще говоря, местный архив.

Кого попало копаться в прошлом здесь не пустят — придется доказать свою адекватность, собрав в



вестибюле большую (и весьма криво начертанную) буквицу "Н" на классической головоломке вроде "пятнашек". Пустой квадратик должен оказаться в центре вверху, тот, что посерее, — слева, что покоричневее — справа. Когда символ будет собран (если это когда-нибудь случится, конечно), двери распахнутся, и Клеймен получит полное право сдохнуть с тоски, читая бесконечную историю родной страны (она нацарапана на стене в главном зале, а он о-о-очень длинный! И дойти придется до конца!).

По дороге Клеймену попадутся совершенно необходимая для дальнейших подвигов мензурка и очередная видеокассета — у дальней стены, в самом конце Hall of Records, когда силы вас уже наверняка оставят, и вы проклянете ту минуту, когда начали этот скорбный путь. Учтите, если вы пропустите хоть одну кассету (а эту пропустить легче всего) — не видать Клеймену спасения, как своих ушей (которых у него, кстати, и нет)!

Думаете, все? Сорвали с национального архива весь доступный кайф? Как бы не так!

Наверняка вы уже понажимали на все встречные кнопки — а значит, отодвинули шипы, проникли в лифт в начале Комнаты записей, спустились вниз... и абсолютно не поняли, зачем все это нужно.

Очень даже нужно! Во-первых, здесь есть синяя кнопка, на которую нужно нажать один раз. В крайнем случае — три. Или пять.

Во-вторых, если потянуть за рычаг, на стене проявится трогательный мультик про робота и пушку. Мультик, как ни странно, — чистое искусство, легкий намек. Чтобы все это имело смысл, вылезайте наверх, выключайте свет и спускайтесь снова. Видите мерцающие зеленым огнем таинственные письмена? Берите ручку и бумажку и аккуратненько их зарисуйте. Только не потеряйте! Они вам обязательно понадобятся, но очень не скоро. Кстати, эти гнусные символы меняются с каждой игрой, так что в вашем случае они уникальны.

Вылезайте наверх, и... можете идти, но мой вам совет: непременно задвиньте шипы на место. В этой чудесной стране все шипы, видите ли, ходят вместе, и когда вы попытаетесь проникнуть в комнату Зловонного Жука... Ладно, сами увидите.

Пещера чудовища

Непременно посетите то славное местечко, откуда выскакивало покойное зеленое чудище. Садитесь в покатушку, езжайте вперед и вниз... И дальше по спирали, по спирали, по спирали — пока Клеймен не сможет нажать (один раз!) на белую кнопку в центре этого петлистого пути. Возвращайтесь! Прийти сюда снова Клеймену еще придется, но ох как не скоро!

Органный зал

За красивым красным грибом, под которым (и на котором) наш герой пытался укрыться от чудища, есть маленькая коричневая дверка. За дверкой есть динозаврий череп, а под черепом — кнопка. Нажимайте... и уходите — к домику, рядом с которым из земли торчит какая-то педаль, а над дверью (и возле двери) — трубки органного вида. Это орган и есть! Водяной.

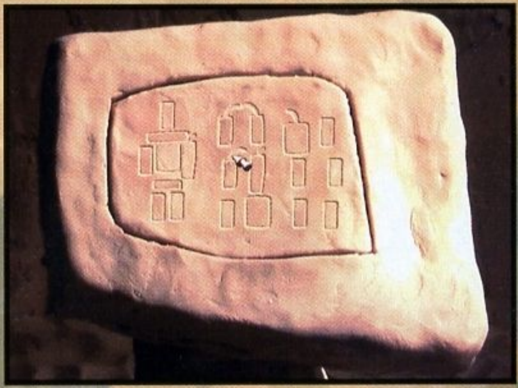
Наступаем на педаль... Раз воду под черепом в домике пустили — польется она и под этой черепушкой! Осталось набрать ее в мензурку и заняться музыкой.

Если позвонить в дверь, орган над ней начнет высвистывать мутную мелодию. Наша задача — заставить трубки снизу ее повторить. Отпиваем из мензурки — и... тьфу! тьфу! Главное — попасть в нужную трубку нужное количество раз. К счастью для тех, у кого проблемы с ушами, это — одна из немногих головоломок, имеющих постоянное решение.

Итак: тьфу-тьфу-тьфу/ тьфу/ тьфу-тьфу/ никакого-тьфу/ тьфу-тьфу-тьфу-тьфу. Гнусное посвистывание прозвучало дважды в одной тональности, двери отворились... Вперед!

Вот и обещанные шипы номер два! Если Клеймену ну никак не удается забраться на второй этаж — пусть возвращается в Hall of Records и запирает лифт! Это там шипы — ненужная решетка, а здесь — весьма и весьма полезная лесенка.

Добрались до



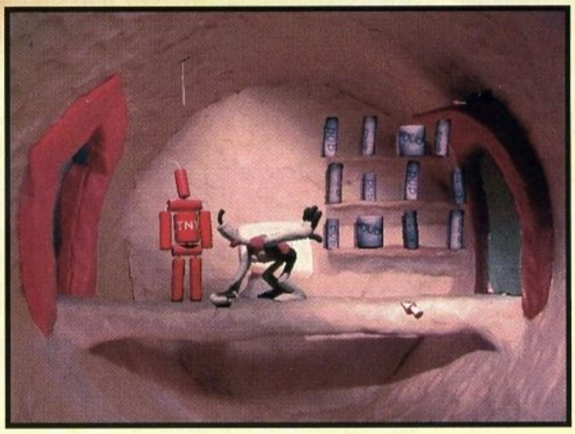
комнатки наверху? За веревочку потянули? Так тебе и надо, Клеймен, за несносное твое любопытство! Утерев слизь, которой окатил беднягу жучок на веревочке, нажмите на оранжевую кнопку — это последнее усилие, открывающее Клеймену Путь Наверх... точнее говоря — на мост через канаву.

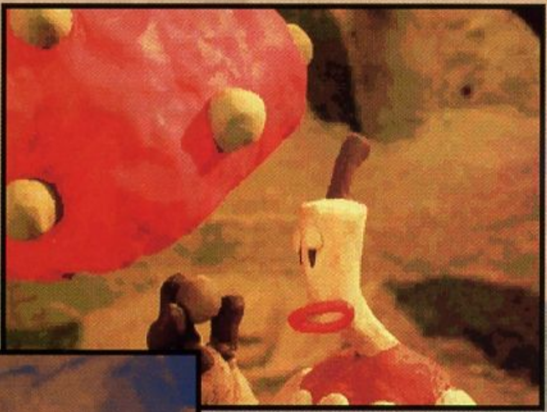
Путь на мост

Помните узорчатый фиолетовый домик на самой первой площади? Где такие тяжелые засовы, которые неизвестно как открыть?

Так вот, вы их уже открыли. Три непонятные кнопки, разбросанные по всей территории (белая, синяя и оранжевая), этим и











занимаются. Осталось нажать на кнопочки рядом с засовами — и вперед, открывать новые земли, осваивать технику и ломать нашу бедную пластилиновую голову пуще прежнего.

Пушка

Пришли, сели, пальнули. Задача: разворотить стену, испортить систему водоснабжения и осушить канал. Есть? Слезаем (пока) с канонирского места и переходим к работе интеллектуальной: строим лесенку.

Лестница вниз

В комнатке рядом с пушкой есть такой столик, а на столике — кусочки красноватого пластилина с непонятными буквами. С одной стороны — выпуклая, с другой — вдавленная. Нужно все эти кусочки насадить друг за другом в правильном порядке на штырь сверху. Одна буква там уже стоит, остальное зависит от вас. Один раз промахнулись — вся "колбаска" рассыпалась. Тут совет простой (и не очень действенный): внимательно следите за тем, в каком порядке приземляются рассыпавшиеся буквы. Последним будет кусок пластилина с двумя стрелочками с обратной стороны: запомните его и не трогайте до самого конца, все легче будет.

Собрали мостик? Опускайте! Получилась лесенка, ведущая вниз, в бывший канал (между прочим, пока в нем вода, мост опускаться не будет, так что не пугайтесь, а просто пальните из пушки).

Кстати, по пути вам встретится экранчик с очередным набором диких символов. Берите ручку и бумажку и рисуйте их все по порядку в меру своих художественных способностей и терпения. Пригодится! Прощелкав пару кругов, вы неизменно обнаружите, что все символы повторяются, а один всякий раз оказывается новым, причем его появление сопровождается характерным шелестящим звуком. Отметьте место его появления! Потом вы впишите вместо него новую, еще более странную закорючку... но это потом.

Канал

Самое главное, принципиальное и концептуальное: Клеймен, не прыгай в дренаж! Не прыгай! Это то самое единственное место в игре, где герой может быстро, страшно и непоправимо умереть. В лоб и без выходного пособия! Не прыгай в дренаж, Клеймен!

Покатайся лучше на очередной настенной покатушке — вон она, в темном углу у стены.

Путей тут — как у советской молодежи: вроде по рельсам, но легко запутаться. Путайтесь, сколько угодно, но постарайтесь найти две вещи: радио на верхотуре и три мензурки на подоконнике. Найдя их, ради Бога, запомните, сколько жидкости налито в каждую из них и какого она цвета. Обязательно запомните! Лучше — запишите.

Радиорубка

Желтое строение с "тарелкой" на крыше — это такой радиодомик, перевалочный пункт по дороге на новые земли. В нем обязательно должно сработать главное правило Неверхудии: "дерни за колечко — дверь и откроется!". Отправляйся туда, Клеймен, и приступай к своему любимому занятию: тупому времяпрепровождению. Крути ручку настройки на приемнике, пока не откроется дверь справа.

При чем здесь колечко? Если радио сразу заработало — значит, уже ни при чем. Если же нет — то вы, вопреки моему совету, за колечко в комнате с росянкой не потянули! Или потянули лишний раз. Или в своих экзерсисах на покатушке что-то напортачили. В любом случае, визита к подавившемуся колечком грязно-зеленому зубастику теперь не избежать!

Все-таки настроились на нужную волну? Проникли в помещение? Значит, Клеймен стоит на лестнице в темной комнате и оглядывается. Не тратьте времени впустую! На окне — очередная шеренга мензурок: запомните, что и как в них налито. Лучше — запишите!

Клеймен, включи свет! Вон — с потолка свисает веревочка! Теперь посмотри на машину со стеклянным куполом и запомни, что на ней написано. На ней написано "Bobby". Это не бессмысленный постулат в стиле "Здесь был Вася", это — код! Выключи свет, залезай в купол, жми на красную кнопочку... Понятно? Луч бьет через кристаллы, кристаллы при повороте меняют цвет... а цвет — Bobby! То есть, blue-orange-blue-blue-yellow, или, проще говоря, синий-оранжевый-синий-синий-желтый.



Если результат (а именно мгновенная потеря роста и веса в катастрофических масштабах) вас потряс или вы что-то забыли в большом мире за дверью — можете подрасти. Зайдите в уютный бар рядом со стеклянным куполом (он теперь как раз Клеймену по размеру) и наполните мензурки разноцветной влагой так, чтобы они точно соответствовали сосудам на подоконнике над лестницей. Осталось испить божественного напитка, открыв краник... если, конечно, не страшно.

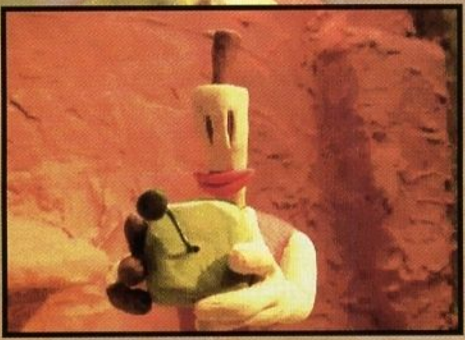
Зато маленькому Клеймену ничего не стоит проникнуть в крошечную дверку справа, а значит — и на следующий уровень (буквально)!

Комната с колоннами

Ну что, коротышка, дошел? И что, интересно, такому завалящему делать в этой помпезной зале? Да он меньше кассеты, которую надо поднять с пола!

Ничего, вон еще один бар, а в нем три мензурки, а в мензурки... правильно, надо налить жидкость так, как она была налита в те три стеклянные трубочки, которые некая заботливая рука выставила на окошко, когда Клеймен бороздил пластилиновые стены на





зеленой покатушке. Если вы их не видели или не помните — пожалуйте назад! Вперед дороги нет!

Маленький Клеймен мог покинуть это сомнительное местечко в любую минуту. Большому сложнее!

Не пытайтесь искать двери и люки — их здесь нет. Здесь есть только лестница, с грохотом обрушивающаяся с потолка. Обрушить ее можно, нажав на кнопку во лбу одной из статуй в колоннаде. Статуя находится справа, имеет ухмыляющуюся рожу и спрятана лучше всех — щелкайте попристальней, а то не найдете.

Телепортер

Выбрались наверх, взяли кассету... Стой, Клеймен! Стой!!! Не дергай за колечко!!!

Что, не успела я вас предупредить? Спустились туда, откуда и пришли, — к куполу, где был Бобби, проходить очередной сеанс лазерной терапии, хлебать из мензурок и скакать по лестницам длиной в усохшую клейменовскую жизнь? Сочувствую. Но помочь не смогу! Надо было раньше думать!

Вернувшись (если Клеймен никого не послушал и все-таки вцепился в свисающее с потолка колечко), ступайте в телепортер и смело отправляйтесь выдирать ось земли — тот гвоздик, которым злобный узурпатор Клогг, скучающий сейчас у окошка, закрепил разделение Неверхуда на энное количество не слишком взаимосвязанных частей. Навались!

Земли стало больше, земля стала круглей — бродить теперь Клеймену — не перебродить!

Снова садитесь в телепортер и нажимайте на желтую кнопочку с розовой закорючкой — есть еще неоткрытые земли и непознанные неприятности, через которые Клеймену придется пройти.

Комната с кнопкой в полу

Что, Клеймен, опять схлопотал дверью по морде? А ты спи больше! Здесь прорыв — исключительно вопрос скорости! Наступил — и бегом, бегом... то есть, в случае Клеймена, волоча конечности чуть интенсивнее.

Экран у ворот

Выйдя из помещения, пройдите сквозь арку, обернитесь и взгляните на экранчик рядом с ней.

Помните экран возле пушки? Символы зарисовали? Лишний нашли?

Надеюсь, что да. Смело включайте монитор, "тормозите" нужные закорючки, повторяя волшебный порядок... Один символ здесь лишний — возле пушки его явно не было (скорее всего, это будет чахлое соцветие на три веточки). "Лишний" символ надо установить вместо "неверного" символа из первого набора — того, который не повторялся, а всякий раз был новым и неуместным.

Если все сделать правильно, рядом с экраном распахнется очередная дверь, Клеймен в нее тут же засунется... и не найдет ничего, кроме двух бесполезных (пока) кассет. Нет, труд не был напрасен, мы сюда еще вернемся! И не пешком, а на белом... простите, на красной покатушке! Нам еще есть, за что бороться!



Домик с мышами

Мыши прямая дорога в пылесос — пусть катится туда вместе с сыром! Следом за ней следует отправить и кинопроектор (когда Клеймен до него доберется).

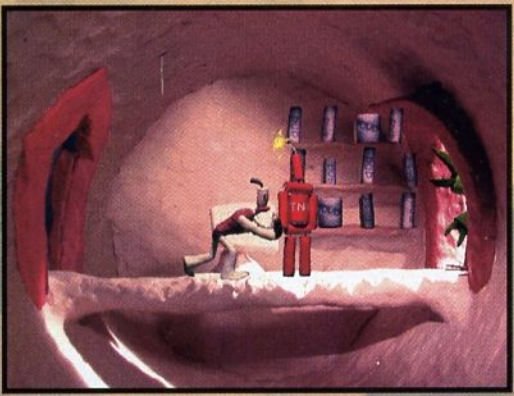
Отвратительная головоломка из белых квадратиков в комнатке справа тоже потребует от вас наличия карандаша, бумаги и чугунной задницы. Задача решена, когда все квадраты открыты, а они все норовят захлопнуться, негодяи. Чтобы этого не допустить, открывайте их так: сначала все квадраты с одной картинкой, потом все — с другой, и так до победного конца, пока квадраты (и картинки) не кончатся. Учтите, что потом вам еще придется подсчитать, сколько раз каждый символ здесь встречается — берегите архивы! Помните Hall of Records? Это — символ неверхудского менталитета!

Что, попытались пойти налево? Наткнулись на мышь с сыром? Кажется, это называется "из огня да в полымя", или, выражаясь понятным языком, "из пазлы в пазловину".

Сама по себе задача (довести хвостатую прожору до сыра) ужасна, но тут есть один плюс: эта головоломка — всегда одна и та же, и я смогу отвести вас к решению за ручку, а вы — легко оттащить отбивающуюся серую тварь к заветной дырчатой цели.

Внимание, показываю дорогу (я не утверждаю, что она самая короткая, но что верная — это уж точно): мышь ныряет в самую первую норку и идет, как идется (то есть, всякий раз забираясь в ту же нору, из которой вылезла), пока не окажется у крайней левой норки во втором снизу ряду. Здесь ей придется шевельнуть лапами и сместиться на одну норку вправо. Дальше можно опять понырять немного — до того момента, когда серая выскочит из третьей справа норки в четвертом снизу ряду. Теперь ей придется тащиться на целых две норки вправо — на самый край. Ныряем... и опять идем на одну норку вправо. Зато теперь можно отдохнуть в затяжном прыжке — пока безмозглая сыроедка не появится из крайней правой норки во втором





снизу ряду. Последний рывок — в соседнюю, левую норку... Уф, приплыли! Вот он, сыр, и провалились он вместе с мышью в тартарары!

Кинопроектор лучше сразу оттаранить к пылесосу, где так эффектно почили первые мышь с сыром. Туда ему и дорога!

Мухоморный домик

Как ни упражняйся — Клеймен все равно погубит бедную нерасторопную овечку, придавив ее домиком. Когда остальных овечек стошнит, а Клеймен вылезет наружу — наступит время поиздеваться над роботом Билом. Помните мультик на стене в подвальной комнатке, целую жизнь назад — там еще был робот с клешнями, который хотел дотянуться до плюшевого мишки, а получил снаряд в голову? Так вот, это было руководство к действию, и настало время ему последовать.

Правда, сначала Клеймену придется очередной раз рискнуть своей пластилиновой черепушкой, заглянув в ближайшую дверку. Когда некто маленький, толстый и с молотком дошлет несчастного одним точным ударом в темечко в подвал — не паникуйте, а посмотрите на стену! Вот они, зеленые письмена, ради которых вы сюда летели!

Впрочем, и телепортер рядом — вещь неплохая! Теперь на нем мерцает еще одна кнопка — темно-зеленая, с закорючкой и точкой. Значит, можно стелепортиться в новое местечко, и вообще все идет прекрасно!

Робот Бил

Скорее всего, Клеймен уже нашел зеленую панельку, открыл ее и теперь размышляет, что бы еще такое с ней сделать. Думай-думай, бедолага, ума не прибавится!

Вы-то сами узнали дурацкие картинки с бело-квадратной головоломки? Ну и чудненько — вводите с помощью стрелочек числа, указывая, сколько раз данное изображение встречалось в той, давно решенной и забытой, череполомалке. Я вас между прочим, предупреждала, что это придется когда-нибудь делать!

Получилось? Вывели робота на огневой рубеж, подсунули несчастному мишку? Тянет бедный ручонки, плачет... Короче, надо ловить момент — бежать к пушке и давить на красную кнопку!



Телепортер охотно доставит вас назад, туда, где Клеймен когда-то опять стал большим. Ярко-зеленая такая кнопка.



Пушка

Весь путь от телепортера до пушки, а потом — от пушки до телепортера (что гораздо хуже) придется проделать пешком — разве что колечко немного облегчит жизнь, в очередной раз заставив Клеймена провалиться сквозь пол.

Небось, так и думаете, что из этой пушки стрелять — делать нечего? Нет, дорогие мои, расстреливать плачущего за тридевять земель робота — это вам не в соседнюю стену садить!

Сначала введите координаты: слева — те, что были под архивом, справа — те, что привиделись Клеймену, когда он получил молотком по голове.

Теперь пощелкайте на белых стрелочках — навести прицел... Виден робот? А мишка? Огонь!

Самое время сходить, посмотреть на плоды рук своих! Только на стрелочках не забудьте еще раз щелкнуть — Клеймен не дурак, чтобы сигать с такой высоты!

Робот Бил

Не знаю, как вы пережили душераздирающую историю пробуждения и зверского убийства доброго и такого полезного Била. Он, кстати, унес с собой во тьму Вилли — единственного на этой пустой земле друга маленького Клеймена. Теперь он совсем один! Ни медведя, ни робота, ни Вилли — только злобный хохот бородавчатого тирана с разноцветными глазами!



Все равно, утрите слезы и возьмите себя в руки: работы предстоит еще много, и пойти она теперь должна хорошо: зло особенно приятно наказывать, когда имеют место личные счеты.

Во вражьем логове

В замке ужасного Клогга есть на что посмотреть и куда сходить: тут тебе и комнатка с полосатым ковром и нашей любимой мышью, которая все еще уписывает свой бесконечный сыр, и лифт, и красный балкончик... Даже воздушный шарик есть.

В комнате с мышью и проектором (если вы не забыли отправить его в пылесос) лежит очень важная вещь — последняя, двадцатая кассета. Ее (и все остальные) ждет-не дождется монитор этажом выше, куда Клеймена охотно отвезет красный лифт.

Отправляй, Клеймен, все свои кассеты в прорезь (если хоть одной не хватает — мероприятие лишено всякого смысла, и лучше пойти ее поискать... по всему Неверхуду), нажимай на кнопочку и слушай прощальный привет веселого друга (и, как выясняется, прародителя) Вилли!







Оп, ключик! Найти еще парочку — и можно всерьез повозиться с дырчатой панелью в комнате за зубастой дверью. Какое счастье, правда?

Второй ключ совсем рядом — парит над балконом. На том же балконе, если посмотреть под ноги, валяется замечательная булавка... Думаю, вы меня поняли.

С третьим будет сложнее (вернее, дальше): помните первую настенную таратайку — ту, на которой Клеймен добирался до белой кнопки? После того как Клеймен дорвался до рокового гвоздя и вполне буквально последовал поэтическому лозунгу “Мы вырвем столбы, уничтожим границы”, ее маршрут значительно удлинился.

Теперь в его конце находится балкончик в далекой красной комнате, на котором и лежит заветный третий ключ. В дорогу! Телепортер ждет!

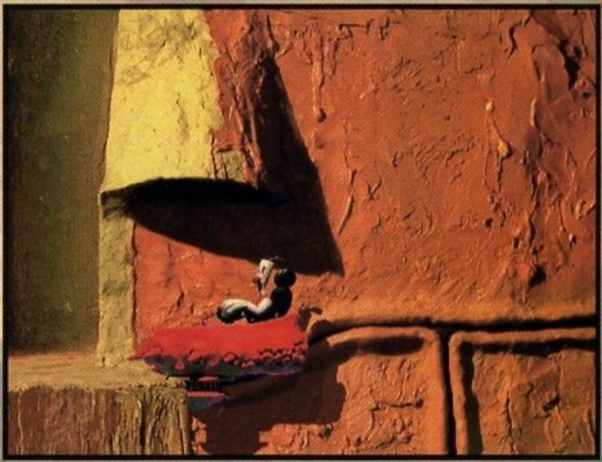
Вооружившись полным набором ключей, можно смело начинать киносеанс: чуть сдвинуть проектор вправо, включить — и запоминать число на стене, плюс порядок ключей. Думаю, правильно расставить их по отверстиям в панели труда не составит, даже для Клеймена. Сезам, растворись!

...Растворился — исчезла стена, и следующий шаг Клеймена станет шагом в святая святых замка, в самое клоггово логово — бывшую тронную залу, где прямо на рабочем месте замер в своей страшной каталепсии несчастный король, а подлый узурпатор играется с его короной и готовит очередную — на этот раз последнюю — гадость.

На пути последнее препятствие — маленькая пропасть, плюс очередная росянка, разинувшая пасть, под свисающими с потолка кольцами.

Теперь штука вовсе не в том, чтобы дать ей колечко. Теперь ей надо дать Клеймена!

Все просто — росянки сильны плеваться, и если придвинуть ее поближе к краю... Ничего страшного — видал Клеймен росянок и пострашней, летал он и дальше! Главное — впереди Клогг! Совсем рядом — в соседней комнате!

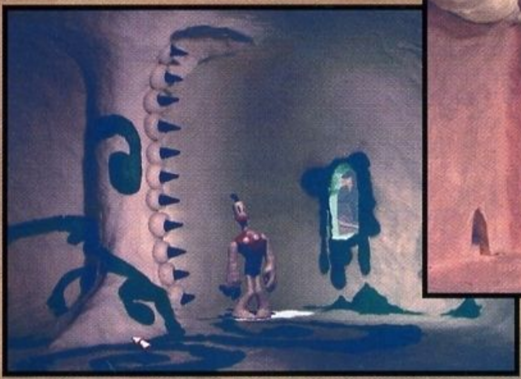


Тронный зал

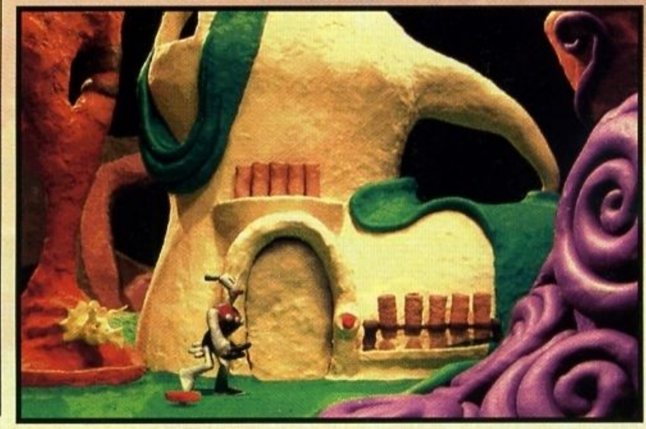
Перед Клейменом наконец-то встала по-настоящему сложная задача — нравственный выбор. Что лучше — быть бедным, но честным, или носить корону и быть редиской? Настоятельно рекомендую заранее сейвануться, чтобы выяснить вопрос опытным путем.

Что бы вы ни решили и что бы ни ждало Неверхуд по вашей милости — игра окончена. И солюшен тоже...

— Наталия Дубровская







Куча пардонов

Любезные читатели! Те из вас, кто воспользовался нашими хинтами к замечательной игре **ToonStruck** и теперь исправно пинает меня ногами (слава Богу, в смысле эмпирическом, в худшем случае — в электронно-почтовом)!

Да, да, да, в текст... как это?.. ах, да, вкралась досадная опечатка, и порядок выдергивания книг на полках в начале второй части указан неверно.

Вот вам трижды проверенный электронным методом правильный вариант:

1blue; 1red; 3red; 2blue; 3blue; 4red; 2red; 4blue!

Если и теперь не откроется — значит, либо у вас руки кривые, либо где-то в районе Финского залива в типографии притаился шпион и вкрадывает в печатаемые там за большие деньги российские тексты досадные опечатки, чтобы подвинуть мозги у игроспособного населения Руси, снизив таким образом ее обороноспособность.

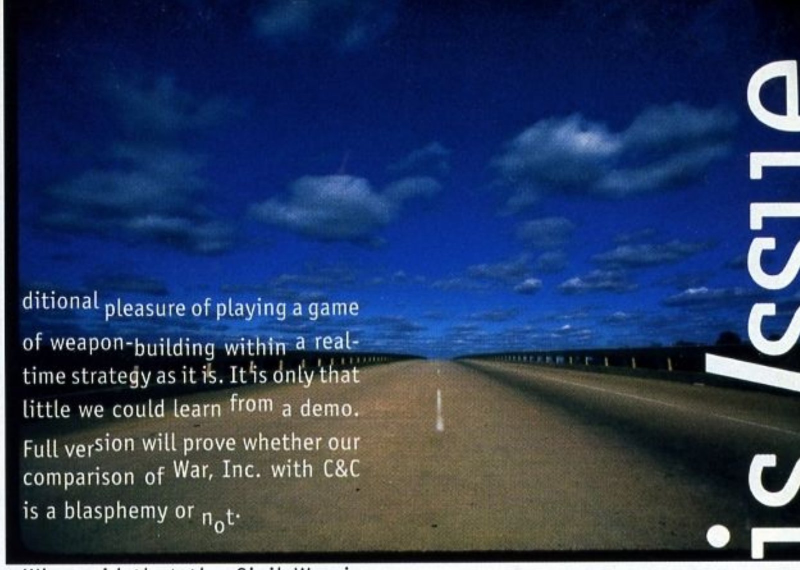
Так что возвращайтесь на второй этаж, к книжному шкафу, и больше не полагайтесь на печатное слово так безоглядно!

— Наталия Дубровская



Игры для Sony PlayStation
Компьютеры для дома и офиса
ВИРТУАЛЬНЫЙ КИОСК
компьютерный телемагазин
ежедневно с понедельника по пятницу на телеканале 2x2 в 13^{43}, на ГКТ — в 10^{00} и 19^{40}
еженедельная информационно-образовательная телепередача
каждое воскресенье на телеканале 2x2 в 13^{05}, на ГКТ — в 10^{00}
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
Программы и игры для PC
Sony PlayStation, Nintendo 64, аксессуары
Hard Multimedia Soft Games Highend
Прием заказов по тел.:
(095) 453-8089 с 9^{00} до 22^{00}
Бесплатная доставка домой или на работу
Салон-магазин "Виртуальный киоск"
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская", "Третьяковская")
Часы работы: 10^{00} - 18^{00} (кроме воскресенья)

In This Issue



Cover Story

Have you got games? – But of course! *Anything R-r-ussian?* – Hardly... Ah, yeah! SU-27 Flanker. Nice simulator. "Made almost in Russia."

Anything else? – Maybe, Total Control. Well... That's about it.

Could you check your computer for anything new? – Are you sure? ... WOW!!!

What an amazingly Hi-Tech all-Russian blockbuster Quest!!! TrueColor, 3-D, video, all bells and whistles – more than enough to attract a demanding gamer. Moreover, it is destined to be a killer-game due its true Post-Modernistic aesthetics. A demonstration of how virtual reality can produce a real **GAG**! Forget about PC (Politik-kal Korrektness) or Edukational Kwalities, it's all about Russian Post-Modernistic mentality that encompasses both red-neck and over-educated humor, numerous citations of well-known European and Hollywood movies, parodies of universally acknowledged mass culture landmarks, and something specifically R-russian that makes it all look so aesthetically attractive to a Western eye. A demo is available from Moscow-based Zes't Corporation and on Auric Vision web-site. Full version to be published by Auric Vision, Ltd.

If you double a good idea, will it make a good game? TS Group dared to prove it in its **Lethal Speed** to be published shortly. The ability to create new roads and edit them is a long-awaited feature that many driving gamers were looking forward to. Lethal Speed is the first game to deliver this feature with a simple intuitive interface alongside the usual set of landscapes and day/night modes. Not a simulator yet, but already a good game for kids.

Strategic Games

Welcome to **War, Inc.** by Optik Software/Interactive Magic! Some may say it is just another clone of C&C. Wrong! It IS C&C as it minutely should have been! Enjoy ditional pleasure of playing a game of weapon-building within a real-time strategy as it is. It is only that little we could learn from a demo. Full version will prove whether our comparison of War, Inc. with C&C is a blasphemy or not.

Who said that the Civil War is over? What is Sid Meier doing now? - There is a single answer to these two questions: **Sid Meier's Gettysburg!**, by Firaxis. A true present for those Southerners who are still fighting their War and dreaming that History could have taken a different direction. Nice try, Sid! Finally we know the name of the person who is able to change History and give us a chance to do it, too.

Golgotha, by Crack dot Com. Who could believe that Dave Taylor, the man whose name is associated with DOOM II and Quake, would work on a real-time strategy?! Even when he was giving an interview to us earlier this year he made us believe that Golgotha was going to be another

super hit action game. Now we know better: Golgotha is a solid real-time strategy! It is, however, impossible for people to completely throw away their previous glorious experiences. Dave is no exception. Naturally, his new game will have elements of 3-D action and everyone can easily imagine what it is going be like.

Strategy fans probably remember the failure of Sierra's **Outpost** I, the game we all waited for so eagerly. Dynamix, "part of the Sierra family", however, is preparing part II of the infamous game, now a real-time strategy. An Internet-available demo passed all professional quality check-points, including Hi-Color, excellent animation and sound. We cannot say yet that the full version will be a piece of Art but Sierra quality is guarantied.

What can be closer to the Russian heart than a possibility to explore and eventually conquer new, preferably vast territories? **Enemy Nations**, by WindWard Studios, gives us such an opportunity. There is as much economy in EN as in SimCity or Transport Tycoon and as much war and strategy as in C&C or WarCraft, with a little bit of home-made flavor. RF Prime-Minister said on a similar occasion: "We tried to make it better but it turned out as usual."

Action

Extreme Assault is a highly realistic simulator-type arcade/action. HiRes, TrueColor, 3-D, overwhelming sounds, and interesting missions make this game a powerful emotional experience and a true achievement of Blue Byte.

Forget all about a story, it is not needed in a racing game. What is needed: high speeds, 3-D, MMX support, high quality textured graphics, and superb sound. **Motor Racer**, by Delphine Software International, delivers it all. An almost perfect game, although not quite a simulator or an arcade.

Simulators

Tom Clancy continues to expand virtual. **Tom Clancy SSN**, by Simon&Schuster Interactive, Clancy Interactive Entertainment, and Virtus, offers an excellent story and a stunning cinematic implementation. No wonder! The game establishes a checkpoint among simulators. Unfortunately, the game's realism is an overkill for a common gamer. You cannot make the time go faster, which is good enough in the real world but unpardonable in a simulator. The absence of multiplayer mode makes it even worse.

If you are a fan of online games, then **X-Wing vs. Tie Fighter**, the latest experiment by LucasArts, is the right game for you. If you are on odds with Internet, you'll be better off playing something else. LucasArts made another step forward with a new graphic engine and started a new chapter in online simulators.



RPG

Fallout: the Post-Nuclear Role Playing Game, by Interplay. The title says it all. A demo revealed that it is slightly more than a mere RPG: a sci-fi story and lots of prerendered landscapes make it look like a quest, while other graphic elements make it look like an arcade. Its graphic engine is excellent. It's a pity that its playability is not quite to the mark because of a clumsy interface.

Shadows over Riva, by Sir-Tech, is yet another sequel to Realms of Arcania. A well-built RPG according to all classical standards. As usual, a sequel imposes limitations on the story and location. Will make a pleasant one-time experience.

Adventure

Koala Lumpur: Journey to the Edge, by Broderbund Software. Nice animation, excellent cartoon graphics. Help Llama Koala Lumpur to save the Universe from a horrible comic Apocalypse! Nothing stunningly new but you'll have real fun with its tough teenage humor and while solving its witty puzzles!

Obsidian, by SegaSoft, is an epic 5-CD adventure: catastrophes, inventions of a human mind gone wild, a little touch of psychology, and a little shade of Myst. Not bad at all.

Shivers 2: Harvest of Souls, by Sierra. If you miss Shivers 1, there is a chance to experience its horrors on a new technical level. Video, rock sound-track, lots of neat Sierra-style puzzles are sufficient for a Shivers fan.

Zork Legacy Collection, by Activision. The entire history of Frobozz starting from Infocom's Zorks. Will make a day of classical text quest lovers. This Collection is a pre-treat for the long-awaited Zork: the Grand Inquisitor. Activision tries to make us believe they are the guardians of Infocom's spirit and promises the new game to be a real Zork. Time will show.


Июнь–июль: специальные летние скидки
MPC CLUB
Мультимедиа Клуб
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА
Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2, подъезд "М-Бит"
E-Mail: azazello@online.ru, azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339
(24 часа, 28800)
COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA
Все познается в сравнении...
TB TROPEZ PLUS
Новая цена $199
...так стоит выбирать лучшее.
Turtle Beach
32 Voice Wavetable Sound Card.
From the Award Winning Tropez™ Sound Technology
• Windows 95 Plug'n Play Compatible
• DOS Game Compatible
• IDE/ATAPI Interface for CD-ROM
• Hardware Wavetable Synthesis
• 4 Megabytes of Waveform ROM
• Up to 12 Megabytes of SampleStore™
• High Quality Real-Time Effects Processor
4 Megabytes of Waveform ROM for Superealistic Musical Sound
tropez plus
Профессиональные аудио-параметры и качественный 16-битный звук
продуманная конструкция и хорошо подобранные компоненты обеспечивают отношение сигнал/шум -89 дБ, что гарантирует отсутствие посторонних шумов или помех при воспроизведении звука и музыки ... прислушайтесь к другим платам.
Полная совместимость с общепринятыми стандартами
аппаратная поддержка SB PRO, WINDOWS SOUND SYSTEM, GENERAL MIDI/MPU-401, PLUG&PLAY обеспечивает легкий процесс установки и отличный звук в играх или мультимедиа программах для DOS/WINDOWS 95.
Великолепное качество звучания General MIDI музыки -- особенно в играх
благодаря мощному 32-голосому волновому синтезатору, наличию эффект-процессора и тщательно подобранной библиотеке инструментов, прошитых в ПЗУ объемом 4 Мбайт... SB AWE64 имеет всего 1 Мбайт.
Обилие дополнительных возможностей, которые удовлетворят даже профессионалов
режим улучшенного полного дуплекса для одновременной записи/воспроизведения аудио - в программах типа SAW+ или в Internet; загрузка новых звуков и инструментальных банков для создания уникальных аранжировок - широчайший выбор библиотек сэмплов на CD!
Только у авторизированных дилеров: гарантия 1 год и инструкция на русском языке.
MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDs PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING
• Уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •
DART PRO
samplitude
CUBASIS audio
SOUND FORGE 4.0
Музыкальное ПО
Дистрибьюция широкого спектра компьютерного и мультимедийного оборудования.
Системная интеграция.
ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ И MIDI-КЛАВИАТУРЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*
МУЗЫКАЛЬНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ЦИФРОВОЕ ВИДЕО, ФОТО И MPEG
СИСТЕМЫ ДЛЯ ТЕЛЕКОНФЕРЕНЦИЙ И ПРЕЗЕНТАЦИЙ
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
CD-ROM И CDR ,ДИСКОВОДЫ, МАГНИТООПТИКА
ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАТЫ И АКСЕЛЕРАТОРЫ
КОМПЬЮТЕРЫ**
КОНТРОЛЛЕРЫ И МАНИПУЛЯТОРЫ
СИСТЕМЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
МОНИТОРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
Наши партнеры:
Москва
"Формоза" (м. Китай-город) 917-0125 • "Компьютерный мир" (м. Тургеневская) 921-5826 • "Глэдис" (м. ВДНХ) 974-6005 • "Денди" (м. Краснопресненская) 956-2100 • "R-Style" (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • "Slami" (м. Маяковская) 209-7450 • "МегаТрейд" (м. Беговая) 945-8877 • "Все для дома" (м. Китай-город) 200-3118 • "Солярис" (м. Китай-город) 921-7933 • "Марекс" (м. Полежаевская) 195-6983 • "Мультимедиа Сервис" (м. Автозаводская) 275-2431
Региональные
"Астерия Клуб" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • "КО-Систем" (г. Уфа) (3472) 530-561 • "Комплекс Про" (г. Томск) (3822) 259-522 • "O'Key" (г. Краснодар) (8612) 547-443 • "Shell" (г. Тула) (0872) 366-211 • "Player Club" (г. Волгоград) (8442) 344-268
*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.
Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.
Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!
Все логотипы и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Барнаул
ул. Деповская, 7

Екатеринбург
Ул Мира, 28

Краснодар
ул. Чапаева, 85а

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15,
салон «SKY SYSTEMS»

Москва
ул. Тверская, 19,
маг. «Академкнига»
(метро «Пушкинская»)

Ленинский пр-т., 99,
маг. «Электроника»
(метро «Проспект Вернадского»)

Малый Златоустинский пер., 6

Новосибирск
Красный проспект, 157/1

Пятигорск
Московская, 84

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70

Челябинск
Свердловский пр-т, .31,
компьютерный салон
«BĚST»

1С®

По условиям участия в сети "1С:Мультимедиа" обращайтесь в фирму "1С"

Москва, 123056, а/я 64,
Малая Грузинская, 51.
☎ (095) 253-89-76, 253-89-48
Факс: (095) 253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru,
www.1c.ru